毎週金曜、サターン情報をパーフェクト・フォロー！
SEGA SATURN MAGAZINE
セガサターンマガジン
平成2年6月16日第三種郵便物認可
1997年2月21日発行
（毎週金曜日発行）
第13巻4号通巻160号
SOFT BANK
SEGASATURN
©セガ・エンタープライゼス
390 YEN
週刊化、第2号!!
1997 02/21 Vol.4
特集!!
エニックス参入で揺れる新世代ゲーム市場
どうなる!? セガサターン
'97年、サターンを支える有力メーカーの戦略！
特報!!
ドラゴンナイト4
グランディア
同級生2
デイトナUSA CIRCUIT EDITION
サイバーボッツ
エンジェルグラフィティ
セガサターン最新ソフト満載！
マンクスTT
クオヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～
ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
だいな♡あいらん
天地無用！ 連鎖必要
ぷよぷよSUN
アンジェリーク Special 2
mr. BONES
きゅー爆っく
セガサターン COMPLETE GUIDE!
天外魔境 第四の黙示録
EVE burst error
ダイナマイト刑事
セガAM2研 鈴木 裕 部長インタビュー
スカッドレース/バーチャストライカー2に迫る！

出来事だよ　ごめん……」「謝れば済むと思ってる、
いません。　　　　　ないで」「あの子……
のかも知れませんね」「そして神は、自分の姿に似
いいことだわ」「私、泣いてるの？」「よっ

第X話
プレイ内容により多彩に変化するストーリー展開。
自分だけのオリジナル・ムービーがつくれるソフトが、さらにパワーアップ！
幼虫→サナギ→成虫と3段階に成長するオリジナル新使徒も登場。

2nd Impression

せて！戦場は市街のド真ん中よ！」
成虫に変わるように」「私の
れない。だから
もね。他人にも、
ゃない？」「私
つ真実

オリジナル・カード：
セカンドインプレッション以外では決して手に入らない
「オリジナル・カードダス マスターズ」を3枚付属。
キャンペーンと合わせて、貴重なカードをコレクションするチャンス。

遂に、登場。
リアルモデル
リエヴァンゲリオン

リアルな造形美。今、話題の
アクションフィギュアで新登場。本物は、やはり凄い。
●ノンスケール頭上高18cmのコレクションモデル
●塗装済、組立作業一切なし●関節可動しポーズ変更が可能
2月22日発売予定
ブリスターパッケージ入り　**価格：各1,980円**（税別）

初号機付属装備：
外部電源プラグ／EVA専用パレットライフル／プログレッシブ・ナイフ（EVA-01装備）／改造大出力狙撃用ポジトロンライフル
零号機改付属装備：
外部電源プラグ／耐熱耐光線防御盾／EVA専用試作ハンドガン／EVA専用バズーカ砲／ロンギヌスの槍
弐号機付属装備：
外部電源プラグ／プログレッシブ・ナイフ（EVA-02装備）／ソニック・グレイブ／スマッシュ・ホーク／EVA専用ポジトロンライフル

セガサターンソフト取扱い店の中には、フィギュアは取扱っていないお店もあります。

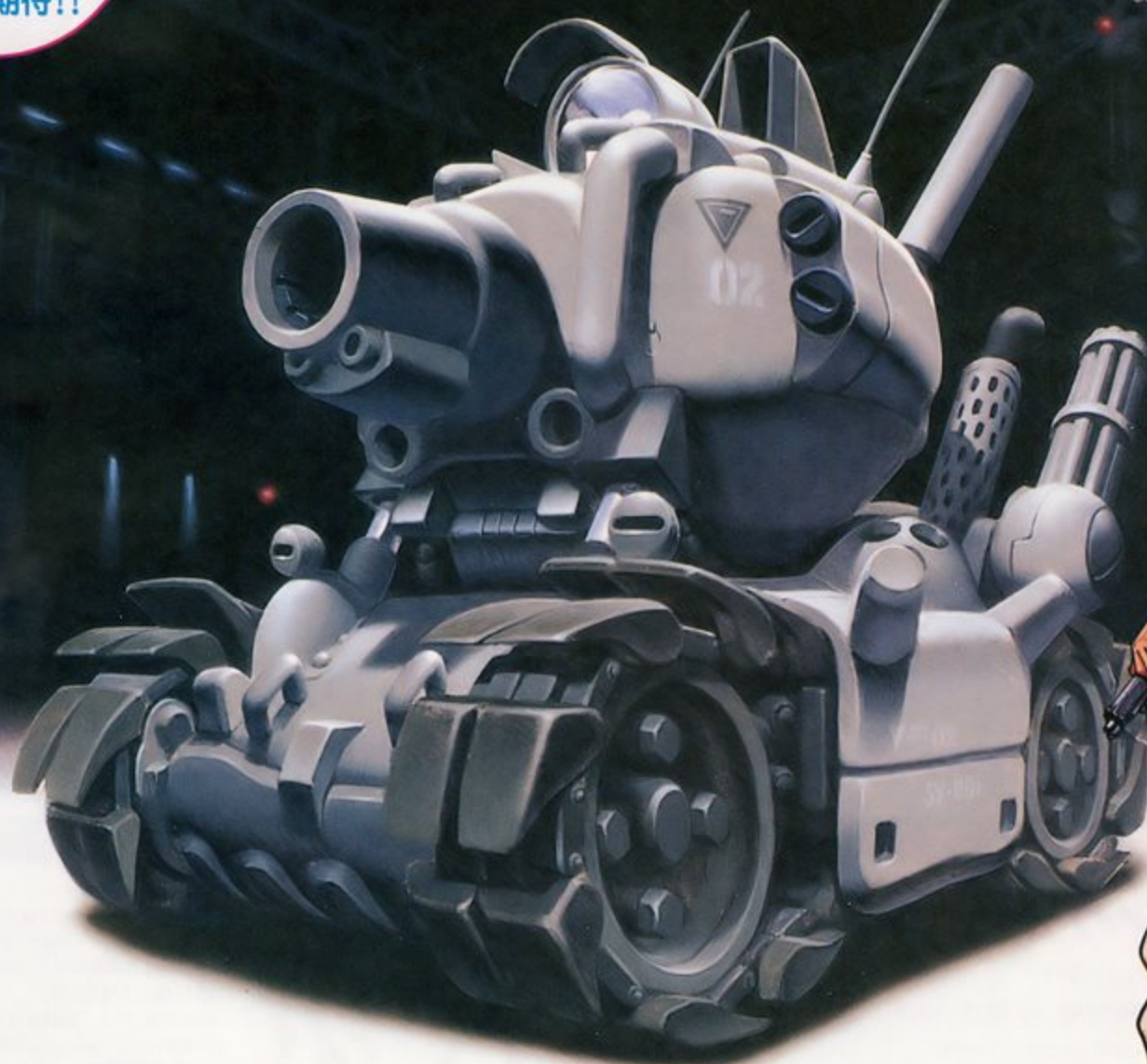
希望小売価格　¥20,000（税別）

PONY CANYON INC.

SEGASATURN

超本格的

ZAP! SNOWBOARDING TRIX

スノーボードゲームがサターンについに登場!

- スノボービデオセールスNo.1を誇る『ZAP!』シリーズがゲームをリリース
- スノボー雑誌の人気投票1位にランキングされるプロボーダー三澤勝男氏とバブルスが監修スタッフとして参加
- レース形式は山を一気に滑り降りる「ボーダークロス」を採用。果敢な敵キャラクターも登場
- 高低差の激しいダイナミックなレースコースはハイクオリティな3Dポリゴンで再現
- レースコースは日本風ゲレンデコースの初級、アメリカ西海岸風のワイドコースの中級、ヨーロッパの断崖コースの上級の計3種類
- レースコースとは別にあるパークの中にはハーフパイプエリアも登場
- "インディ"や"トゥイーク"などのグラブ系のトリックから"360"などの回転系のトリックまで緻密な3Dアニメーションで再現
- AVALANCHE、morrow、WINTERSTICK、Sessions、CREDITと現実のブランドの人気モデルからアイテムを選択可能
- レース後に自分の滑りを確認できるリプレイ機能を搭載

スノーボードアクションレースゲーム『ZAP! SNOWBOARDING TRIX』
SEGA SATURN対応　5,800円(税抜)　発売元 ポニーキャニオン／テレビ東京

Photo © Hitoshi "Tochi" Sato

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

〒104 東京都中央区入船2-1-1 第一映像事業部メディアミックス課 03-3555-6660 ダイレクトマーケティング部 03-3555-6677

販売元：株式会社ポニーキャニオン

DAIKI

SEGA SATURN

麻雀ゲーム初のアニメ・実写雀士融合ソフト
「雀帝バトルコスプレイヤー」

ゲット！美女キャラ。
ゲット！コスプレ。

雀帝 BATTLE COS-PLAYER

じゃんてい　バトル　コスプレイヤー

3大声優 ＆ 18アニメキャラ
＆ 8アイドル

1997年4月 6,800円(税抜) 発売(予定)

現金1万円が100名様に当たる!! 「雀帝バトルコスプレイヤー 発売記念キャンペーン」

1997年4月上旬、(株)ダイキから「雀帝バトルコスプレイヤー」が発売されます。この「雀帝バトルコスプレイヤー」の発売を記念して、100名のゲームファンに現金1万円をプレゼントいたします。

<応募方法>官製はがきにクイズの答えと、住所、氏名、年齢、性別、電話番号を明記のうえご応募ください。

<応募先>141 東京都品川区東五反田2−2−14 第2岩崎ビル3F 株式会社 ダイキ「雀帝バトルコスプレイヤー発売記念キャンペーン」係行

<応募締切>1997年4月30日(水) 消印有効

<抽選・発表>期間終了後、正解者の中から厳正なる抽選の上、当選者を決定いたします。なお、当選者の発表は賞金の発送を持ってかえさせていただきます。

<クイズ>1997年4月7日「雀帝バトルコスプレイヤー」を発売するメーカーは 株式会社ダ[?]キ

すべてのコスチュームがターゲットだ。
「雀帝バトルコスプレイヤー」

西暦20××年の世界での究極のコレクターズ・アイテム「お宝」は、20世紀末に産み出された、膨大な種類のコスチュームであった。パリコレから、ブランド、シーズンごとのトレンド、コギャル、女子高生、さらにアニメやゲームのキャラクターが身につけた魅力的なコスチュームなど…、それらすべてが奪い合いとなる。「雀帝バトルコスプレイヤー」に参加したあなたは、西園寺優子の要請を受けて、代打ちとして、コスチューム争奪の一大バトルを闘い抜く。闘いの場は四角い闘技場、種目は麻雀である。

西園寺優子

プレイヤーは、西園寺優子（アニメ＆実写）の代打ちとしてアニメ or 実写の雀士を選択
▼
勝ち続ければ、次々にコスチュームをゲット
▼
負け続けると、不気味なキャラクターが待つバック・ストリートの世界へ
▼
VIP倶楽部（実写）へ挑戦
▼
すべてのコスチュームと雀帝の称号を獲得！

勝ったら、あなたのものよ。　強ければ、すべてが手に入る。　どこからでも、かかってきなさい。

ムーントラップ
ユウ　フランソワ　ユリコ　ミキ

ビーナス
グロリア　秋元香織　有田琴乃　トントン

VIP倶楽部
舞　鈴木理紗　綾小路百合

ルージュマジック
藤村まな　長谷川由美　岡村杏子　五十嵐麗子

株式会社 ダイキ
141東京都品川区東五反田2-2-14 第2岩崎ビル3F tel:03-3473-5030

◆文化放送にて、毎週水曜日よる9:00～「浅田葉子のグラムスレディオナイト」ラジオドラマ絶賛放送中!!
◆クォヴァディス2、エンディング・テーマ『笠原弘子／そっと夜に泣こう』wea japanより4月10日発売決定!!
サウンドファイル（4月10日）ラジオドラマVol.1（4月25日ヒルダ・ベーレンス［C.V.林原めぐみ］ボーナストラック含）も順次リリース。

グラムスは、スタッフを募集しています。

●職種:①ゲームプログラマー ②2DCGデザイナー ③3DCGデザイナー ④サウンドクリエーター
●資格:高卒以上30歳位迄、①ゲーム業界での実務経験者、②③2DCG、3DCGの制作経験者④実務経験者
●応募方法:履歴書（写真貼付）及び職務経歴書を下記宛ご郵送ください。書類選考後、面接日時をご連絡します。
※履歴書送付先／右記住所の人事部MS係宛。※お問い合わせ先:人事部 TEL.03-3224-3131担当／横山、吉原

グラムス株式会社
〒106 東京都港区六本木3-5-27
六本木山田ビル3F
TEL:03-3224-3152
GLAMSインターネットホームページ
http://www.glams.co.jp/

223005

ASSAULT SUIT LEYNOS 2

'97年2月21日発売　¥5,900(税別)

初回プレス特典
設定資料
(武器・デバイスデータ)
カード付き!!

122-9865-A3BC

00826

223005

-WARNING-

223005

LOCK-ON

より戦略的に、よりダイナミックに、そしてドラマティックに！

操作できる機体が選択でき、武器の数もアップ!!

新たに加わった新システム

決められたボタンを押すだけで、最大4つの武器をダイレクトに使用できる！
オートエイミングシステムを使えば、敵自動追従で初心者も楽々！
リアルタイムで腕前を判断し、ゲームレベルが自動的に変化する。
初心者にはそれなりの敵が、上級者には新たな敵の出現が待っている！

NCS 日本コンピュータシステム株式会社

※画面は開発中のものです。

最適な設備と環境が技能修得をバックアップ！ 絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校

日本ゲームデザイナー学院

平成9年4月生 入学願書 好評受付中!

〒101 東京都千代田区三崎町3-4-9 Tel 03-3261-8211(代) ■本学院は、東京アニメーター学院の姉妹校です。

新しい自分は、ここで見つかるよ!!

即戦力となる人材育成!

クラスを5～6人のチームに編成し、
ソフトハウス方式による実践授業と個人指導を展開!
さらに選択講座も多数設置!!

設置学科・修業年限・定員

ゲームデザイナー学部
全日制 定員300名

プランニング科〈2年〉
ゲームの企画立案について学びます。プレゼンテーションやゲーム制作実習を重点的に行い、就職にそなえます。

グラフィック科〈2年〉
ゲームのグラフィックを描くのに必要なツールの使い方などを学び、3DCGや映像作品の制作に取り組みます。

プログラム科〈2年〉
プログラムについて基礎から学び、MS-DOSやWindows、コンシューマーなどのゲーム制作に取り組みます。

ゲーム開発研究科〈1年〉
上記各科の卒業生を対象とした学科です。さらに実習を進めて応用力を身につけ、就職活動を有利にします。

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校

創立記念特別奨学金制度の お知らせ

本学院への入学を強く希望し、ゲームデザイナーになるための明確な目的意識と勉学意欲をもった人に対し、優先的に入学を許可するとともに、特別奨学金を1年間給付するものです。
この制度は平成9年度入学生にのみ適用されます。詳細は入学資料をご覧ください。

入学案内書無料進呈

ハガキに住所・氏名・年令・学年・電話番号・雑誌名(○月号)を明記し、お申し込みください。電話連絡でも結構です。

マシン環境 PC-98シリーズ、DOS／Vマシン、PowerMacを完備。周辺機器やソフトウェアも充実。

JALECO

アーケード版で大人気！ゲームの世界を飛びまわる破天荒なシューティングゲームが、ますますパワーアップしてサターンに登場！

サターン版でのチェックポイントはこれだ！

★タテ・ヨコ画面対応の「完全移植モード」★新ステージを追加した興奮の「アレンジモード」
★プレーヤー・キャラクターを追加し、出演声優も５人から１１人にパワーアップ！
★オリジナル主題歌を３曲挿入 ★新たにステージ間の音声会話デモ演出を追加！

オリジナルビデオがついた極楽パックを限定発売

イラスト／そうま竜也

★サターン版「ゲーム天国」専用に制作した「オリジナルアニメーション」や、出演声優の「撮りおろしビデオクリップ」など、全60分プレミアム映像満載のＶＨＳテープを付属した極楽パックを用意！

<出演>
関　智一　　かない みか
置鮎 龍太郎　大塚 明夫
椎名 へきる　西原 久美子
高橋 美紀　　こおろぎ さとみ
鈴木 真仁　　伊瀬 久美子
千葉　繁

'97年３月発売予定

2種類のパッケージを同時発売予定！

TYPE 1 オリジナルビデオ付「極楽パック」予価 7,800円
TYPE 2「ノーマルパック」予価 5,800円
※ソフトのみ
(各税別)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

株式会社ジャレコ (本社)〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 TEL.03-3708-4820(直通) FAX.03-3708-4822 (九州)〒879-01大分県中津市大字植野字小見野486 TEL.0979-32-8711(代表) FAX.0979-32-2527
(大阪)〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 TEL.06-385-5100(代表) FAX.06-385-0868 (サービスセンター)〒158東京都世田谷区上用賀5-24-9 TEL.03-3420-2271(代表) FAX.03-3420-2280

SEGASATURN
Illustrator Chickenhead
PACK-IN-VIDEO
Victor Interactive Software Inc.
© VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE INC.
ORIGINAL GAME GINGHAM SOFT
はいぱぁセキュリティーズS
`97年2月7日発売！ 価格6,800円(税別)
ハマる美少女ポリス育成ゲーム登場！
硬派なエリア攻略要素に、軟派な着せ替え要素も充実。
おまけにギャグ派なカードバトルも搭載して、只今登場！
豊嶋真千子
城ノ内天香
皆口裕子
三ツ沢優雅
吉田古奈美
琴吹あやめ
久川綾
小山田流花
平松晶子
神条可憐
永島由子
森野小鳥
撮影：高山浩数
その他、個性派声優陣が大熱演！
●小説版『はいぱぁセキュリティーズ』ワニブックスより1月8日発売予定！
●学研『アニメディア』12月号別冊『カードゲッター』でマンガ掲載中！
●FM東京でラジオドラマ化、ポニーキャニオンよりドラマCD発売予定！
株式会社 ビクター インタラクティブ ソフトウエア
パック イン ソフト本部
〒107 東京都南青山3-17-14 中山ビル6F
TEL.03-3796-6812（土・日・休日を除く10:00～17:00）
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
Windows® 95版も発売予定！

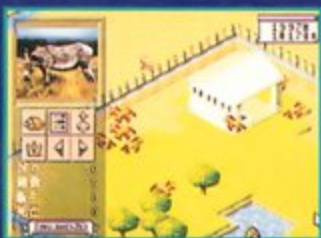
世界一の動物園をつくろう。

シミュレーションズー

SIMULATIONZoo
World's Greatest Zoo

©1997 C&E / SOFT BANK

あの頃、連れていってもらった場所

子供の頃、憧れていた動物園。動物園に連れていってもらうのが本当に楽しみだった。
そしてその運営をキミの手に委ねる。キミに任されるのは、廃園寸前の動物園。新しく動物を買ったり、園内を整理したり、
エサのバランスを考えたりやることはいっぱい。園長さんの仕事は大変なのだ！
キミの手で動物園を救い、みんなが憧れるような動物園を作ってほしい！

企画: ソフトバンク株式会社　発売: ゲームバンク株式会社
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 TEL.03-5642-8117 / FAX.03-5641-1228

2月7日発売予定
標準価格5,800円（税抜）

SEGA SATURN
血
邪悪な空気、背後に迫る焦燥感。いつ襲われるのだろう。道は閉ざされ助けの声も届かない。生き延びるには殺るしかない。DOOMここに参上！
闘
画面は開発中のものです
戦慄の非情アクションシリーズ：ドゥーム
DOOM
DOOM/DOOM II 収録
1997年2月発売/予価5,800円（税別）
SOFT BANK
Williams
Williams Entertainment Inc.
id SOFTWARE
Licensed from
GT Interactive Software
発売 ソフトバンク株式会社／販売 ゲームバンク株式会社 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
商品に関するお問い合わせ：03-5642-8146（営業時間：土日・祝日を除く10:00～12:00　13:00～17:00）
Sega and Sega Saturn are trademarks of SEGA ENTERPRISES, LTD. DOOM™ for Sega Saturn™ ©1996 id Software, Inc. All Rights Reserved. Distributed by GT Interactive Software, Corp. Sega Saturn™ and the Sega Saturn Logo™ are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All other trademarks are the property of their respective companies. This game is licensed for use with the Sega Saturn system only. Unauthorized copying, reproduction, rental, public performance or broadcast of this game is a violation of applicable laws. Made and printed in the U.S.A. All Rights Reserved.

ソフトバンク ゲーム ノベルズ

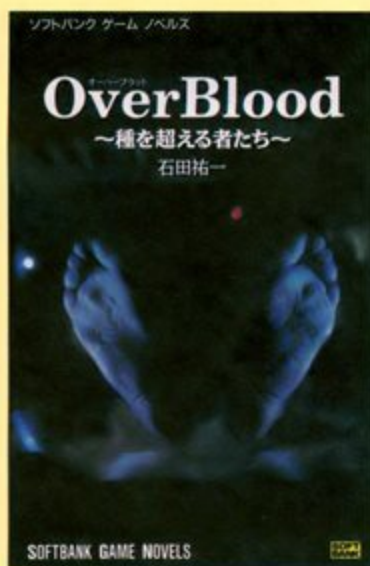
月花霧幻譚
〜TORICO〜外伝

頽廃的な雰囲気に満ち満ちた〈時の街〉に漂い着いたサイモン。冷酷卑劣な独裁者ゴードンの命により、永遠の幸福が得られるという〈月の街〉への入口探しを始めるが——。過去の記憶という拠り所を失くして不安定なまま、彷徨い続けるサイモンの行き着く先は･･･?!

より鮮やかで
よりスリリングな——。これはもうひとつの月花霧幻譚である。

作家　竹本健治

好評発売中
福井健太 著　定価880円

OverBlood
〜種を超える者たち〜

シャマイム･ラボの地下でコールドスリープから目覚めたラズとミリィ。
記憶を失った彼らに次々と降りかかる謎･･･。
オーバーブラッド計画とは何か?　『観察者』とは･･･?
無機質な研究所でくり広げられる熱い探索行!!

圧倒的な迫力、血が沸きたつようなスピード感、胸を打つ流麗な文章。19歳の若者が書いた小説とは信じられない。だがここには、19歳にしか書けない愛がある。完璧な3Dの視点がある。旧世代の作家たちが逆立ちしても書けない感性がある。石田くんこそ、エンタテイメント界のオーバーブラッドだ。ところで石田くん、「逆立ちした犬」という言葉を見たとき、ぼくは君がなにを言いたいか、すぐにわかったぜ……

西谷 史

好評発売中
石田祐一 著　定価980円

SOFT BANK ソフトバンク株式会社/出版事業部

定価は税込です。
お近くの書店でお求めください。

ソフトバンクの新刊ゲーム本

リグロード サーガ2 パーフェクトガイド

定価1,100円

好評発売中

其の壱
他では見られない詳細なオリジナルMAPでパーフェクトクリア!
其の弐
より戦略性を増した3D立体バトル開発者直伝のテクニックで徹底攻略!
其の参
新システム「技融合」も完璧フォロー、200種類以上の技が一目でわかる!
其の四
開発者書き下ろしの「プレ・ストーリー」も独占掲載!

超人気タクティカルRPGのすべてが今ここに解き明かされる!

バーチャコップ2 キラーマニュアル

定価1,100円

好評発売中

キャラクターや設定紹介、全4ステージすべての詳細マップ、高得点をとるための攻略テクニック、ウラ技、開発者インタビューなど、"コップ2"を楽しむためのの情報満載の完全ガイド。

AM2研描き下ろし
B2ポスター付

パンツァードラグーン OVAファンブック

定価2,200円

好評発売中

セガサターン用3Dシューティングゲーム「パンツァードラグーン」がOVA化!!
OVAのキャラクター設定・ストーリー紹介・声優インタビュー・ゲーム開発者インタビュー・制作者インタビューなどを掲載。
内容盛りだくさんのファンブック!!

いま買える!!
もうすぐ買える!!

電脳戦機バーチャロン パーフェクトガイド
定価1,300円
ファイティングバイパーズ パーフェクトガイド
定価1,600円
バトルアスリーテス大運動会 パーフェクトガイド
定価1,600円
スーパーマリオ64 スーパーガイド
定価1,100円
女神転生デビルサマナー ワールドガイダンス 大増刷出来!!
定価2,000円
マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ～オフィシャルガイド
定価1,100円 大増刷出来!!

サクラ大戦 原画&設定資料集 大増刷出来!!
定価2,000円
アイドル雀士スーチーパイII 原画&設定資料集
定価1,900円
卒業クロスワールド 公式設定資料集
定価2,000円
EVE burst error 原画&設定資料集
定価1,800円
エンジェル・ハイロウ 原画&設定資料集
定価1,800円
ウィザードリィ大事典
定価3,200円

SOFT BANK ソフトバンク株式会社/出版事業部

定価は税込です。
お近くの書店でお求め下さい。

●アスキー●3月発売予定●6,800円●シミュレーション●全年齢推奨

特別企画!! 「新海底軍艦」の魅力に迫る!

ヘックスマップを採用した本格派ウォーシミュレーション「新海底軍艦」。今回は特別企画として、サターン版のゲームの魅力に迫ってみることにしよう。

この新海底軍艦は昨年発売された、同名のオリジナルビデオアニメをベースに制作されている。ゲームシステムは「大戦略」などに代表されるターン制の戦術級シミュレーションゲーム。3層構造のマップや、キャラクターの搭載でユニットが強化されるシステムなどを採用している点が注目の意欲作だ。

ゲームのストーリーは、突然地上を制圧した地空人の軍勢と、それに対抗して孤軍奮闘する秘密兵器「ラ號」の活躍を描いている。プレイヤーは主人公"有坂剛"となり、ラ號とともにアトランティス軍と戦っていくことになるのだ!

敵味方が入り乱れるシミュレーションシーン。3DCGで描かれた戦闘シーンも見どころの1つだ。

3層構造マップ

「空中」「海上(地上)」「海中」の3層で構成されたヘックス。最大3ユニットまでを同一ヘックス内に配置することができ、戦力の集中をはかれる。

ユニットの強化も可能

ステージ間ではラ號の強化および、搭載ユニット(水陸両用戦闘機「氷龍」、攻撃機「轟風」、人型兵器「ライジン」)の増産、強化が可能。ステージ中に解放した都市数に応じて支給される軍事資金をもとに、「燃料」「移動力」「攻撃力」「防御力」を強化することもできる。また後半のステージでは強化型のVTOL攻撃機「烈風」、人型兵器「ゴウテン」を生産することも可能だ。

ターンの流れ

ターン開始

ラ號軍 移動・攻撃フェイズ

プレイヤーの操作するラ號軍のフェイズ。都市や重要拠点の解放もここで行う。

アトランティス軍 移動・攻撃フェイズ

アブトゥー率いる地空人(アトランティス軍)側の行動を行うフェイズだ。

第3国家(存在する場合) 移動・攻撃フェイズ

プレイする面によってはラ號・アトランティス軍の2軍以外の勢力が登場することがある。その面での状況設定によって、敵・味方であるのかは変化する。

ターン終了

戦略的思考が試される全17ステージ まずは序盤を紹介!!

このゲームに用意されたステージは(プロローグを除き)全部で17面。面によってさまざまな勝利条件が定められている。ここでは序盤ステージのポイントを、ストーリーとともに紹介してくことにしよう。

Prologue「接触」

20XX年、アトランティス軍はついに地上への侵攻を開始した。陸上自衛隊中部第七師団所属の有坂剛は、突如として出現した未確認物体の正体を突き止めるため、新宿へと向かうのだった。

全体マップ

ゲームに慣れるための練習面。ユニットは2機のみ

Stage1「ラ號現る」

巨大UFO群により世界の主要都市は占拠。東京もまた例外ではなかった。そんななか浦賀水道付近でUFO艦載機2機が消滅。黒煙と波飛沫の向こうにラ號の雄姿が。

東京上空に飛来したアトランティスの巨大UFOに対して、人類に残された最後の希望、ラ號の攻撃が開始される!

Stage2「東シナ海にて」

巨大UFOを撃破し東京を解放したラ號は、敵軍事拠点ウラジオストクを目指す。しかし航行中、敵により接収されたロシア軍とUFOの合同軍と遭遇。乱戦へと突入する。

巨大UFOに電撃的に占拠され、ほぼ完全な形で接収された極東ロシア軍が、ウラジオストクを目指すラ號に襲いかかる!

新たに描き起こされたアニメーション

左は着色前のいわゆる動画。細かく描き込まれた色指定にも注目。この後の行程でセル画トレースし、着色したのが右になる。そのクォリティの高さを確認してほしい。

ステージ間で物語を演出するアニメーションムービーは、サターン版「新海底軍艦」のために新たに描き起こされたものだ。もちろん、サウンドや声のキャストも、昨年ビデオで発売されたものとまったく同じ。ビデオ同様のハイクォリティな作画で、ドラマチックなストーリーを体感することができることだろう。また、オープニングなどで見られるハイエンドCGムービーも圧巻。OVAのファンも、必見の要素がいっぱいだ。

キャラクターデザインはおなじみ安彦良和氏だ。

プレゼント!

セル画を10名の方にプレゼント。ハガキに住所、氏名、年齢、職業を書いて、編集部「新海底軍艦」プレゼント係まで送ってね。（2月21日消印有効）。

開発者に聞く!
「新海底軍艦」の新たな試み

壮大なシナリオや斬新なシステムの採用、オリジナルのアニメーションの収録などで話題が集まる「新海底軍艦」。ここでは、このゲームを開発されたアスキーの中山氏と渡辺氏に、作品に対する思い入れや、その魅力を語っていただいた（1月14日アスキー本社ビルにて収録）。

編集部■まずはゲームの開発に至るまでの経緯をおうかがいしたいのですが。

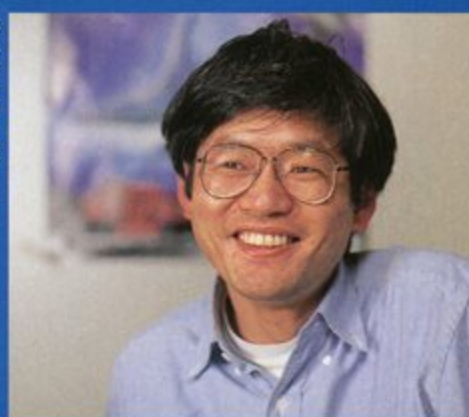
渡辺■企画自体は、いわゆる次世代機が立ち上がる頃からあったんです。今までの機種ではできなかった、次世代機にふさわしいゲームを作ろうということで。その頃お付き合いのあったアニメ制作会社のアストロビジョンさんから、「新海底軍艦」という作品を作ります、というお話があって……。その段階でゲーム化のお話をいただいたんです。それならアニメーションも流せるし、ラ號をCGで描いたらカッコイイだろうと（笑）。さらに、ハードの処理速度が上がったことで、それまでのコンシューマー機ではできなかったような、パソコンにも負けない高度なSLGができるはずだと。

編集部■シミュレーションとしてのリアルさと「新海底軍艦」というSFのストーリーを両立させるのに、苦労されたのでは？

中山■やはりもとの物語がありますので、ヒーロー性をなくすわけにはいかない。けれどシミュレーションですから、デカイ大砲さえ撃てば、敵は全滅。というわけにもいきませんからね（笑）。その辺のバランス取り……主砲の射程を短くするとか、ユニットに特色を持たせることで、戦略性を持たせました。そういった意味では既存のものとは違った形になったのではないかと思います。

株式会社アスキー ET企画進行ディレクター
中山誠司氏

「新海底軍艦」開発ディレクター。デザイン、シナリオ、画面設定、パラメーターなど、各部門をまとめる。

株式会社アスキー ET第二制作部プロデューサー
渡辺卓也氏

「新海底軍艦」プロデューサー。これまで、SFC版大戦略などの移植を手がける。最終ボスは氏の好みとか!?

編集部■今までにない戦略性？

渡辺■まず、既存のシミュレーションに対する不満を何とか解消できないかと。例えば、歩兵のいるヘックスの上空に、航空機が待機できない、とか。本来立体的であるはずの戦場が、平面に押し込められているのがイヤだったんですよ。その点を解消するためにマップを3層構造にしたんです。それから、ポリゴンが使えるということで、マップに角度を持たせたり、拡大縮小を自由に設定できるようにしました。

編集部■今までのシミュレーションは2次元が主流でしたから。

中山■とくに潜水艦が主役になってくるので、このシステムじゃないとだめだね、と。敵のZOCに進入しても止まらずに、攻撃を受けるだけにしてあるのも新しい点です。そのため、思考ルーチンもかなり複雑化してしまったんですが（笑）。

編集部■アニメーション部分についてはどうですか？

中山■カット数でいえば、普通のアニメの30分ものに匹敵するくらいあるんです。いわゆる目パチロパクが少ないうえに、動きのあるシーンが多いんですよ。制作会社にビックリされたぐらい、よく動かしてます。

編集部■それでは最後に、ユーザーに一言。

渡辺■クリアしたステージのアニメは後で見ることができます。アニメはハイライトシーンで使われているので、エンディングを迎えた人は、今までの戦いの軌跡を振り返ってもらいたいですね。

中山■索敵は重要です。味方のユニットが少ないぶん、敵に発見されるとボコボコにされてしまいます。いかにユニットの経験値をためていくかがポイントになりますね。

このステージからラ號が登場し、本格的な戦闘の幕開けとなる。このステージでの目的は東京上空に停滞する巨大UFOを撃破することだ。UFOを目指し、北方に侵攻していこう。

都市や空港の解放も忘れずに。

全体マップ

東京湾を含む関東地方が舞台。味方として国連軍が登場するが、戦力としてはあまり期待できない。マップ北西の都市を解放すると……。

このステージの目的もUFOの撃破。ステージ1とは異なり、第3国軍（ロシア軍）が敵として登場。なかなか強力な戦力を保持しているので、ナメてかかると手痛い反撃を食らうことに。

水中に氷龍な展開させよう。

全体マップ

敵ロシア軍は艦船がほとんどなので、対艦ミサイルを装備しよう。敵潜水ユニットは要注意。

陸海空を行く万能戦艦「ラ號」の全貌をここに公開!

有坂剛、アネットといったキャラクター達とは別に、このゲームのもう1人の主役ともいえるのが海底軍艦「ラ號」である。

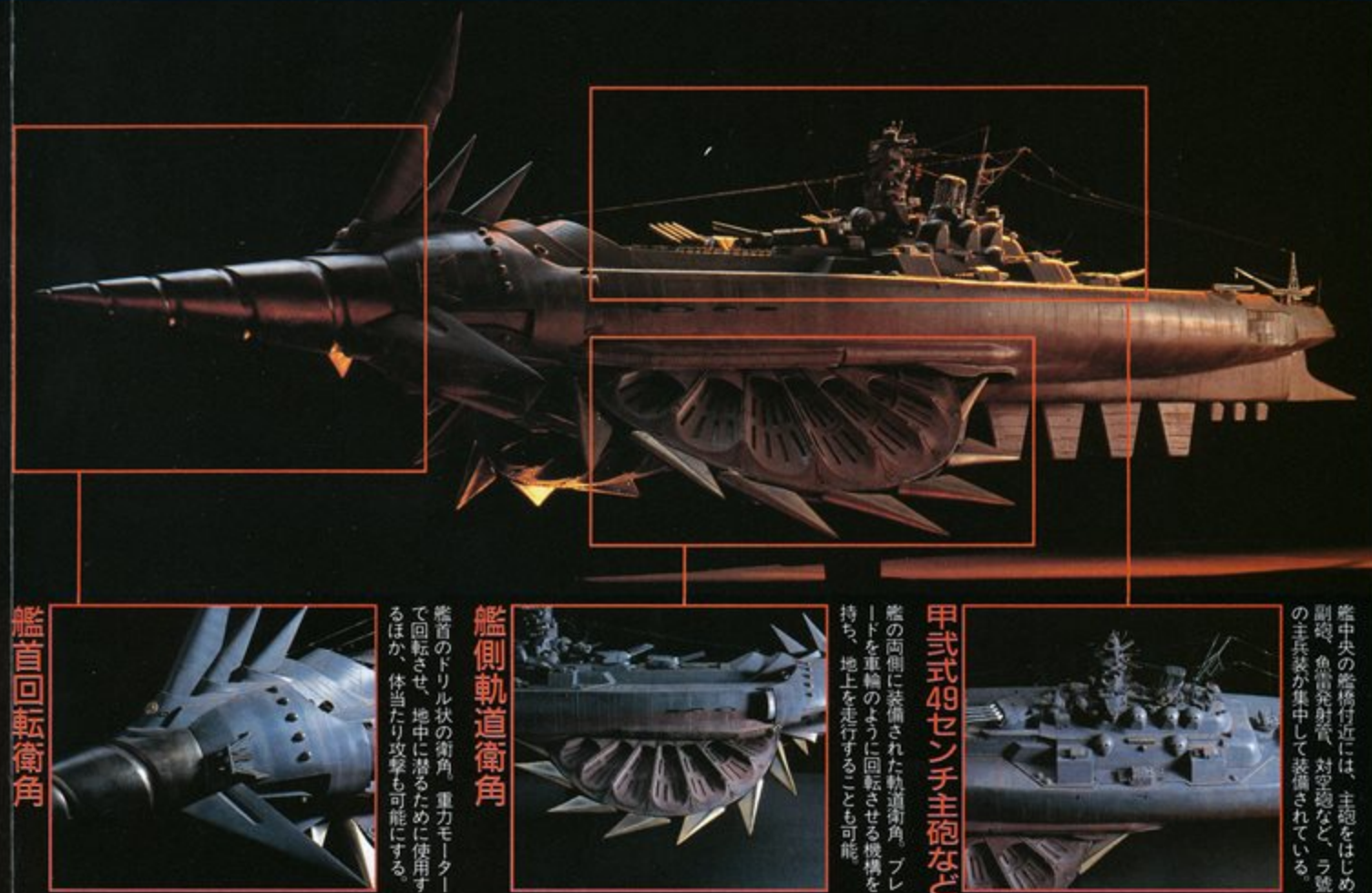
ラ號は太平洋戦争末期、地上侵攻をたくらむ地空人のアプトゥーに対し、同じ地空人でありながら地上人側に立つアネットが、日本帝国海軍に超エネルギー体と地空人のテクノロジーを提供し、剛の祖父、有坂鋼らとともに建造した軍艦である。

その性能は60数年を経た20XX年においても、驚異的で、主砲の4連装×3門の49センチ砲は、巡洋艦をも一撃で沈める威力を持つ。その移動能力もまた驚愕に値し、海上はもちろん、艦首・艦側衝角などを利用して、地上や地中にまで進んでいくこともできる。さらには重力炉心により、空中を飛行することも可能な万能兵器なのである。

「ラ號」諸元表

全長：390m　全高：142.8m　全幅：150.2m　総排水量：不明
全備重量：不明　重力効果下重量：12億8千万トン
武装：甲弐式49センチ主砲×12門　13.5センチ副砲×6門
7.5センチ対空砲×20門　3.7センチ速射砲×28門
99式魚雷発射管×16門　100センチロケット魚雷発射管×8門
200センチ全方位弾×14基　艦首回転衝角×1基　艦側軌道衝角×2基
動力：ゼロ式重力炉心×1基　熱交換式高速タービンエンジン×4基
発電／非常用ディーゼルエンジン×2基　回転衝角用重力モーター×1基
帯電価式噴射装置×66基

艦首回転衝角
艦首のドリル状の衝角。重力モーターで回転させ、地中に潜るために使用するほか、体当たり攻撃も可能にする。

艦側軌道衝角
艦の両側に装備された軌道衝角。ブレードを車輪のように回転させる機構を持ち、地上を走行することも可能。

甲弐式49センチ主砲など
艦中央の艦橋付近には、主砲をはじめ、副砲、魚雷発射管、対空砲など、ラ號の主兵装が集中して装備されている。

ASCII SOFT

その雄叫びが全てを震わす…

近未来ウォーシミュレーション

新海底軍艦（しんかいていぐんかん）
鋼鉄の孤独

'97年3月発売予定
標準価格6,800円（税抜）セガサターン対応ソフト

キャスト
有坂 鋼：関 智一
有坂真鉄：嵯川哲郎
アネット：岩男潤子
アプトゥー：井上喜久子 他

キャラクターデザイン
安彦良和

メカニックデザイン
小林 誠

仮想立体空間で繰り広げられる
兵器たちの熱きバトル!!

謎と魅力に満ちた登場人物が織りなす
壮大な叙事詩!!

時は近未来へ。20XX年の地球は、突如現れた巨大UFO群の襲撃で崩壊寸前に追い込まれていた。あらゆる最新兵器を用いても傷一つ与えられぬ敵を前に、人々の未来には死が待つのみだった。まさにその時、それは現れた。波飛沫を上げ、地を蹴り、荒波を掻い潜ってやって来たその戦艦こそ、かつて太平洋戦争当時、大日本帝国海軍が総力を挙げて築いた超兵器、海底軍艦ラ號だった…。人類の未来を救う方舟、ラ號がいま吼える!!

新海底軍艦　全員プレゼント キャンペーン実施中!!
くわしくは、店頭配布中のパンフレットをごらんください。

模型制作：小林 誠

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
ASCII 株式会社アスキー

OFFICIAL MAGAZINE OF SEGA　セガファンのコミュニケーション情報誌
SEGA
セガ
マガジン
Magazine
3月号
2月13日発売
毎月13日発売
定価300円
ST. VALENTINE'S DAY
特報！
バーチャストライカー2
スカッドレース ニューバージョン
& 通信対戦バージョン
ATP特集 ── ALL ABOUT SEGA AMUSEMENT THEMEPARK
セガのATPアトラクション
完全ガイド
小特集
新世紀エヴァンゲリオングッズ大紹介!!
スペシャル対談
鈴木裕×池袋サラ
新連載
WOMEN'S WORKSHOP
©SEGA 1993,1996
SOFT BANK
ソフトバンク株式会社/出版事業部
定価は税込です。お近くの書店、コンビニエンスストア、
アミューズメントテーマパークでお求めください。

Contents

セガサターンマガジン
1997年2月21日号 Vol.4
1997 SOFTBANK CORP.

•SEGASATURN PRESS!

表紙CG作製:高橋良仁
セガ・エンタープライゼス 国内CS第2研究開発部
カバーデザイン:竹内雄二

•GAME INDEX•

LANDMARK

SEGASATURN MAGAZINE NEWS& INFORMATION

タイムワーナー インタラクティブが突然の閉鎖

サターンのライセンシィとしても活躍していた(株)タイムワーナー インタラクティブが1月末で突然閉鎖されることになった。

同社はアメリカのアタリゲームズが家庭用ゲームソフトの制作・販売を目的として'88年に日本に設立した(株)テンゲンが前身。セガのメガドライブにリリースされた「ガントレット」や「ランパート」などの際立つ作品はもちろん、ユニークなマニュアルや雑誌広告がユーザーに人気だった。アタリゲームズがタイムワーナーグループの傘下に入ったことから、サターン発売直前の'94年に現在の社名に変更されたが、サターン本体との同時発売のソフトを開発するなど、積極的な展開を続けていた。

今回の閉鎖は「親会社の意向を受けて」(広報)とのことだが、ファンならずとも本当に残念だ。

サターンの数少ない本体同時発売ソフトとなった「TAMA」(写真・上)と、TWIのサターン最後の作品「心霊呪殺師太郎丸」。

タイムワーナー インタラクティブから最後のメッセージ

突然ですが、弊社は1月末日をもって閉鎖いたします。

思い起こせば幾年月、メガドライブ版「ガントレット」(バカ売れ)、「V.V」(売れた)、「オーサムポッサム」(いまいち)……そして1月発売のサターン版「心霊呪殺師太郎丸」(買うなら今だ！)まで連綿と続く弊社の歴史に、幕を下ろすことになりました。

旧社名「TENGEN」でのメガドライブソフト時代から、「タイムワーナー インタラクティブ」へと社名を変更した後にも、当社のソフト及びマニュアルに応援の声をくださったユーザーの皆様、誠にありがとうございます。では最後に、弊社の閉鎖の理由を下記の3つからお選びください。①鬼哭党の陰謀。②親会社があきれた。③なんとなく。

それではみなさん、さ〜よ〜う〜な〜ら〜♪　(広報・倉下かおり)

業務用のクオリティそのままに移植された「ガントレット」は、テンゲンの技術力を見せつけた。4人対戦が熱い。

実写画像を使った格闘ゲーム「ピットファイター」。ローカライズでの日本語メッセージ「残虐行為手当」は多くのユーザーを虜にした。

「pa・dou」オープン間近！

「pa・dou(パ・ドゥー)」の完成イメージ。この「padou」とはフランス語でプレゼントを包む赤いリボンの意味。リボンをひも解く瞬間のわくわく、ドキドキとした気分を「pa・dou」で味わいたいね。

大阪ドームシティ内に、3月1日のオープンを予定しているのが、アミューズメント施設「pa・dou」だ。

セガと大阪ガス岩崎開発が共同出資したこのpa・douは、バーチャルリアリティやコンピュータグラフィックを駆使したハイテクアトラクション5機種に、約200台のアミューズメント・マシンがズラリと並ぶ「セガ・アリーナ」をはじめ、多彩なレストランが集まる「レストラン・ショップゾーン」、さらに大阪ドームをバックに霧噴水と照明、音楽でロマンティックな空間を演出する「アメニティ広場」と大阪のプレイスポットとして人気を集めそうだ。

▲「AQUA NOVA(アクアノーバ)」は大画面で展開される3Dの映像に連動して動くモーションライドアドベンチャー。

◀専用ベストを着用して撃ちまくる「Q-tag(キュータッグ)」は新感覚のレーザーシューティングゲーム。 ©MITSUI&CO.,LTD.

フロッピーディスクつかみ取り券を3,000名にプレゼント■情報コンビニ「SOHO'S」が本厚木店(3/8)、名古屋店(5月中旬予定)のオープンを記念して、各店で3,000名にフロッピーディスクつかみ取り参加券をプレゼント。ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号と「フロッピーディスクつかみ取り」希望と明記して、〒150東京都渋谷区神宮前4-9-18-202　アイ・ビー・アール「SOHO'Sフロッピー」プレゼント 週刊読売係まで。締め切りは3月15日当日消印有効。

実写版「ラストブロンクス」ビデオ化決定

アーケードゲームで人気を博している業務用対戦格闘ゲーム「ラストブロンクス/東京番外地」の実写版映像化が決定した。

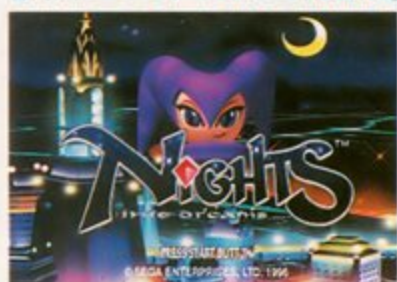
「バカヤロー3」「静かなるドン」等でお馴染みの鹿島監督を迎え、撮影陣も「SHALL WE DANCE」を手がけた実力派揃い。サターン版「ラストブロンクス」が発売される初夏に合わせて、ビデオ形式での発売を予定している。ゲームコンセプトの1つである「武器による格闘」を再現するため、キャスティングはオーディションを行い、スタントマンなしの華麗なアクションシーンを再現。ストーリーもAM3研のスタッフが参画し、ユーザーを裏切らないものに仕上がるという。音楽は「愛が生まれた日」で藤谷美和子さんとユニットを組み、大ヒットを飛ばした大内義昭さんが担当。「コスチュームをはじめ、ゲームの世界を忠実に再現しているところが見どころです(関係者談)」。今からビデオ発売が楽しみだ。

「CESA大賞」ノミネート58作品を発表

コンピュータエンターテインメント・ソフトウェア協会(略称CESA)がゲームソフトの優秀作品を表彰する「CESA大賞」のノミネート作品を決定した。ノミネート作品は監督賞、シナリオ賞など7つの部門別賞に7社21作品、アクション、RPGなど12のゲームジャンル別賞に20社37作品で(同一作品の複数部門へのノミネートを含む)延べ58作品。2月中旬よりゲームソフト販売店やCESAホームページで公開される。一般からの投票は2月20日〜3月24日まで、FAX(03-5353-7222)とCESAのホームページ(URL http://www.nttls.co.jp/cesa/)で受け付ける。

CESA大賞の発表は4月4日「東京ゲームショウ'97・春」の会場内で行われる。君の一票で、お気に入りのソフトがCESA大賞に選ばれるかもしれない。

監督賞、キャラクター賞など4つの部門・ジャンルでノミネートされている「サクラ大戦」。

グラフィック賞、サウンド賞など、こちらも4つの部門ジャンルでノミネートされている「NiGHTS」。

飯野賢治「見えるラジオ」をプロデュース

「エネミー・ゼロ」の飯野賢治が、TOKYO FM系JFN35局で放送されている「見えるラジオ」のエンタテインメント・チャンネルをプロデュース。日本全国の街の噂を集めて紹介する「飯野賢治のラヅネタ」は月〜木の18時〜23時にオン・エア中だ。最終日の3月27日には「ENO大賞」も発表する。また3月1日から毎週土曜深夜3時にはTFMの新番組「ナイトワープ〜ENO@HOME〜」でレギュラー出演も決定。

「見えるラジオ」は放送を聴きながら、同時に複数の文字情報を受信できる。現在カーナビ型など18メーカーから27機種の受信機が発売。

DIGIO専用の画像編集機が登場!

29,800円という低価格で、操作も簡単なセガのデジタルカメラ「DIGIO」。この画像の加工をパソコンがない人にも楽しめるようにと、DIGIO専用のデジタル画像編集機「Picture Magic(ピクチャー・マジック)」が発売された。テレビさえあれば、①画像合成機能、②画像加工機能(モザイク・グラデーション・ネガポジ反転・セピア・モノクロ等)、③ツール機能(イメージ加工)、④編集機能、⑤文字入力機能(ペン入力)の機能を簡単に使いこなすことができる。価格は24,800円。パソコンを買うことを考えたら、とってもお買い得。

松浦季里のヘンカワイイ世界へようこそ

多くのマルチメディアタイトルのちょっと不思議でカワイイCGを手がけた松浦季里さんの個展「KIRI MATSUURAにこにこGRAPH '97」が2月7日〜15日に東京・新宿モノリスビル1階で開催される。受付で合言葉「こんにちは、ケロリカンだよ」と言えば、プレゼントが進呈されるとのこと。

なお、1カ月後の3月7日〜15日には、同会場にて新作展「ケロリカン」も開催予定だ。

「BIZARRE PARADAISE」は、見ているだけで幸せな気分になる作品だ。

「こんにちは、ケロリカンだよ」という声が聞こえてきそうな作品「ケロリカン」。

WILD RIDE
橋本さとし
テイチク/1,000円

発売中

劇団☆新感線の人気俳優、待望のロックデビュー。ゲームファンには「餓狼伝説」のテリーの声優でおなじみ。この歌声は要チェック!

Clover
THE COOL CHIC CHILD
トイズファクトリー/1,000円

2・1発売

3年目にメジャーデビューを果たした。1stシングルは幸運の象徴「四葉のクローバー」をタイトルに掲げてがんばる彼らに注目!

SONIC SKATE SURVEYOR
O.M.Y
サイトロン/1,500円

発売中

バンド名からしてパロディ漂わせるユニット「O.M.Y」待望のセカンドアルバム。某ゲームメーカーのサウンド担当者もいるだけにゲームミュージックファンは必聴だ!

My Sweet Valentine
藤崎詩織
キングレコード/2,000円

2・14発売

デビューから2カ月、シングルも好評だった彼女のアルバムがついにバレンタインに発売決定。全8曲でこの値段は嬉しいよね。ファン垂涎の名盤間違いなし。

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項:①氏名(フリガナ)②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)セガサターンマガジン編集部「LANDMARK(プレゼント商品名)」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは2月20日消印有効。

BOOKS REVIEW

サターンユーザーの使える1冊

サタマガ週刊化に伴い、待望の（?）書籍紹介コーナーが誕生！ 攻略本やゲーム関連の本などを広く取り上げ、随時紹介する予定だ。ゲームひとつ取っても、各出版社から攻略本が出ている。このコーナーを参考にして、キミの座右の書を見つけてほしい。

今回の目玉 「電脳戦機バーチャロン」関連本

攻略本紹介のトップを飾るのは、今最も話題のソフト「電脳戦機バーチャロン」の3冊。ソフトバンクの本はアーケード版の攻略本だが、関連書籍として紹介しよう。いずれの書籍も、各バーチャロイドの紹介は、その妖艶な機体の姿を十分に見せる作りだ。

Vジャンプブックス ゲームシリーズ 電脳戦機バーチャロン

■集英社 ■B5判
■106ページ ■1,000円

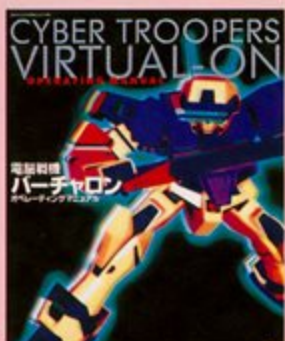
奇をてらわない安定感を持っているのは、実用的な攻略に重点をおいたファミ通ブロスのものだ。リーズナブルな価格と、コンパクトな大きさ、ぜい肉をそぎ落とした攻略主体のシリーズとして登場したが、今回もその方針に変わりはない。イラストを多用した操作説明はマニュアルを読むのが面倒なゲーム入門者でも、簡単に理解できる。実戦編では、性能の特徴的なデータを5段階で評価し、具体的な攻撃の方法を記している。

集英社のものは、奇抜な構成だ。本の前半ページからはバーチャロイドの勇姿を存分に楽しめるビジュアルなデータと各設定が、後半のページからは操縦のための実戦攻略がなされている。基本的な戦法をかわいいイラストで解説するなど、メカメカしさの中での程良い人間味が楽しめるのが嬉しい。

ソフトバンクのものは、まず見やすい。よく整理されたデータ、具体的な戦法を的確に解説するなど頼もしい保存版という趣だ。

2月下旬にはSSゲーム用に「電脳戦機バーチャロンパーフェクトガイド」（1,300円 税込）が出版される。XBAND版の紹介もバッチリ！ こちらも要チェックだ。

ファミ通ブロス 電脳戦機バーチャロンエースパイロット養成テキスト

■アスペクト ■B6判
■112ページ ■680円

電脳戦機バーチャロン オペレーティングマニュアル

■ソフトバンク ■B5判
■200ページ ■1,500円

PickUp!!

SEGA SATURN96～97年版 全ソフトカタログ&最新ゲームガイド

■芸文社 ■A5判 ■160ページ
■1,280円

サターンファン待望の、専用ソフトカタログが登場。表紙を見て「サターンソフトって662タイトルもあったのか」と思ってしまいそうだが、昨年の11月末までに発売されたものに、97年発売予定の新作スケジュールを加えて総数662タイトルということなので、お間違えのないように。巻末の索引はジャンル別の他に、メーカー別にも作成されているのが特徴。新作ソフト、オススメソフト、ジャンル別ゲームカタログの計272本は、それぞれ簡単な紹介もなされている。

■徳間書店
■A5判
■146ページ
■1,000円

ルナ シルバースターストーリー ゲームガイドブック

キャラ紹介、攻略ガイド、マップ、魔法やアイテムのデータ編などで構成された、実用的な1冊。全体に、読みやすい文章と、大きめで見やすいマップと文字、使う側の快適さを重視した作りだ。各マップにはトラップと宝箱、拾得アイテムが記されている。データ編には、イベントアイテムや、魔神の涙など手に入れにくいアイテムの入手方法も明らかにされている。多彩な情報をごく自然に整理した、万人向けの攻略本といえる。

■メディアワークス/主婦の友社
■A5判
■128ページ
■980円

電撃攻略王 ルナ シルバースターストーリー 完全攻略ガイド

登場人物紹介、冒険アドバイス、マップデータを含む攻略ガイド、見やすい表の資料編などで構成されている。RPGの攻略本としては、定番といえる内容だが、この堅実さこそがありがたい。攻略ガイド編は物語の展開が文章で解説され、重要な点はワンポイントアドバイスの欄で簡潔に述べられている。後々、手に入れにくいアイテムの入手方法も紹介されているので、隅々まで読破することをお勧めしたい。

■アスペクト
■A5判
■96ページ
■880円

ファミ通 エネミー・ゼロ 公式ガイドブック

とにかく雰囲気重視！ ゲームの世界観を何が何でも徹底的に書籍で表現しまくる！ アスペクト社の攻略本は、この「エネミー・ゼロ」のようなソフトでこそ、真価が発揮される。ストーリー、人物紹介、操作方法やモードなどを紹介したゲームシステムの解説、ルートの攻略、各ルームのデータ、飯野賢治氏のインタビュー、開発スタッフ紹介などで構成されている。黒を基調に細かな文字の使用が特徴。

RPG

■アスペクト
■A5判
■160ページ
■980円

ファミ通 天外魔境 第四の黙示録 公式設定資料集

これは楽しい！ 設定資料集というのを買ってみたものの、実は後悔した経験がある人も、これは「買い」だろう。キャラクター、世界、モンスターなど、ゲームに登場する過程を、つぶさに解説。どれも愛嬌があって、初々しい。細部まで描き込まれた美術設定など、ぜひとも見ていただきたいものだ。巻末には、スタッフのほか、武器、防具、魔法などのアイテムデータ、ゲーム中の人名、用語辞典も用意されている。

セガ周辺のデータはコレでチェーック!

SEGA SATURN NEW SOFT SALES! SHOP DATA TOP 15
ソフト売上げ

詳細データ満載! 最新サターンソフトの売れ筋は?

今週は、1月最後の注目作3本が集まった中、堂々の1位は「EVE」のものに。ただし年末年始直後ということもあって、店頭での出荷はやや少なめ。買い逃した人は再出荷を待て。

1位 NEW SOFT EVE burst error
シーズウェア・イマジニア/'97年1月24日発売/7,800円(2枚組)/ADV(18歳以上推奨)

推定週間販売本数 11万4840本
推定累計本数 11万4840本

店頭では初回出荷15万本をほぼ完売。手に入らなかった人も多いのでは。ゲームのデキもなかなかだぞ。

2位 NEW SOFT DAYTONA USA CIRCUIT EDITION
セガ/'97年1月24日発売/5,800円/RAC(X-BAND、ハンドルコントローラー、セガマルチコントローラー、通信対戦ケーブル対応)

推定週間販売本数 7万1232本
推定累計本数 7万1232本

じつは出荷本数が少なかったため一部で品切れも。デイトナカーや光吉サウンドに切り替えれば雰囲気満点。

3位 NEW SOFT ダイナマイト刑事
セガ/'97年1月24日発売/5,800円/ACT

推定週間販売本数 4万6913本
推定累計本数 4万6913本

こちらも初期出荷が少なくてすぐに品切れに。豊富な技と豪快なアクションはもうやみつきもの。買いだぞ。

4位 前回1位 天外魔境 第四の黙示録
ハドソン/'97年1月14日発売/6,800円(2枚組)/RPG

推定週間販売本数 2万5921本
推定累計本数 20万1606本

引き続き順調なセールス中の「天外」。文化放送のラジオ番組も聴いてみよう。

5位 NEW SOFT TOMB RAIDERS(トゥームレイダース)
ビクター・ビクターソフト/'97年1月24日発売/A-ADV(X-BAND、マルコン、通信対戦ケーブル対応)

推定週間販売本数 2万5483本
推定累計本数 2万5483本

滑らかな動きは、さすがコアデザイン社。好感度の高いテレビCMも売りに貢献。

6位 前回4位 ファイターズメガミックス
セガ/'96年12月21日発売/5,800円/ACT

推定週間販売本数 1万2631本
推定累計本数 49万8961本

メガミックス最大の裏ワザはまだ未公開!? まだまだ楽しみの続くソフトだよね。

7位 前回2位 DIGITAL DANCE MIX ~安室奈美恵
セガ/'97年1月10日発売/2,800円(コンビニ専売)/ETC

推定週間販売本数 1万0734本
推定累計本数 9万0176本

今週も継続的に好調発売中。例のチビアムロは本物以上にカワイイと評判(?)だぞ。

8位 前回5位 E0(エネミー・ゼロ)
ワープ/'96年12月13日発売/6,800円(4枚組)/ADV

推定週間販売本数 9582本
推定累計本数 41万5773本

相変わらず、根強い人気。ワープの次回作「リアルサウンド」も鋭意制作中!

9位 前回3位 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
SNK/'96年12月31日発売/5,800円・7,800~9,800円/ACT(拡張RAM対応)

推定週間販売本数 8845本
推定累計本数 20万6645本

'95がセットになった限定版Wパックは、品切れ店も多数!! 熱い戦いを手に入れろ。

10位 前回7位 シャイニング・ザ・ホーリィアーク
ソニック/'96年12月20日発売/5,800円/RPG

推定週間販売本数 5141本
推定累計本数 10万9637本

ゲーム画面を盛り上げてくれる「プログレ」ミュージックも○。ハマれる1本だぞ。

順位	前回	タイトル	データ	週間本数	推定累計本数
11位	前回6位	電脳戦機バーチャロン	セガ/'96年11月29日発売/5,800円/ACT(ツインスティック対応)	5129本	39万3476本
12位	前回10位	ロックマン8 ~メタルヒーローズ~	カプコン/'97年1月17日発売/5,800円/ACT	4712本	2万0751本
13位	前回12位	バーチャコップ2	キッド/'96年12月20日発売/7,800円/SHT(バーチャガン対応)	4585本	30万0011本
14位	前回39位	ぷよぷよ通	コンパイル/'95年10月27日発売/4,800円/PUZ(マルチターミナル6対応)	4122本	29万6227本
15位	前回8位	テラ ファンタスティカ	セガ/'96年12月27日発売/5,800円/S・RPG	4041本	6万5338本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は1月20日~1月26日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータ館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ(全国セブンイレブン/ファミリーマート/サンクス/サークルK/四国スパー)

SEGA SATURN WANT TO CONVERT!

USER DATA TOP20

移植希望

実現するか!? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

セガバンダイの電撃合併劇で、あきらめていた移植でも、一気に現実味を帯びてきたものがあるんじゃないかな？　この際、新旧まとめていろいろほしいよね。今後が楽しみ！

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア SFC他	245
2	2	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	170
3	4	新スーパーロボット大戦	バンプレスト プレイステーション	126
4	3	デッド オア アライブ	テクモ ビデオゲーム	107
5	24	ストリートファイターIII	パソコン ビデオゲーム	90
6	7	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC98	85
7	5	サムライスピリッツ天草降臨	SNK ビデオゲーム	82
8	17	ファンタシースター	セガ メガドライブ	75
9	9	スカッドレース	セガ ビデオゲーム	69
10	11	セガ ツーリングカー チャンピオンシップ	セガ ビデオゲーム	66
11	8	Dの食卓2	ワープ M2	47
12	16	ウォーザード	カプコン ビデオゲーム	44
13	6	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	41
14	15	バーチャストライカー	セガ ビデオゲーム	38
15	新	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK ビデオゲーム他	34
16	10	D&Dシリーズ	カプコン ビデオゲーム	31
17	新	バイオハザード2	カプコン プレイステーション	29
18	12	鉄拳シリーズ	ナムコ ビデオゲーム他	28
19	27	サイキックフォース	タイトー ビデオゲーム他	25
20	13	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	カプコン ビデオゲーム	24

③ 新スーパーロボット大戦

実現度　70%?

※画面写真は多機種版のものです

バンダイとの合併により、実現率はかなりアップ？　今後の動向に要注目だね。

⑰ バイオハザード2

実現度　50%?

※画面写真は多機種版のものです

発売間近の1作目に続き2への期待も高まるね。PS版は夏発売予定だがサターンは!?

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

SHOP DATA TOP15

ビデオゲーム

最新のアーケードゲームの人気作をチェーック!!

恒例のAOUショーは2月19～20日にいよいよ開催。今回は19年後の戦いとなる「鉄拳3」やMODEL3作品第3弾の「バーチャストライカー2」や「ストIII」など話題作満載。速報に注目！

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	1	バーチャファイター3	セガ	51292
2	2	電脳戦機バーチャロン	セガ	19130
3	3	ストリートファイターEX	カプコン	9741
4	4	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	8614
5	5	デッド オア アライブ	テクモ	6920
6	8	TOKYO WARS	ナムコ	5206
7	9	X-MEN VS ストリートファイター	カプコン	4890
8	5	セガ ツーリングカーチャンピオンシップ	セガ	4818
9	7	スカッドレース	セガ	4435
10	10	ストリートファイターZERO2α	カプコン	4563
11	13	ぷよぷよSUN	コンパイル	3883
12	11	鉄拳2	ナムコ	2845
13	12	セガ スキー スーパーG	セガ	2026
14	新	コラムス'97	セガ	1854
15	19	マジカルデート	タイトー	1654

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

ONE POINT CHECK GAME! 今週の注目株！

6位 前回8位 **TOKYO WARS**

ナムコ／'96年10月稼働開始／システム・スーパー22／ACT

多人数のバトルが熱い！

大きな筐体がひときわ目をひく戦車対戦バトルゲーム。レイブレーサーなどでも使用されたシステム・スーパー22を採用し、迫力ある戦車部隊が再現された人気作だ。特にサバイバルゲーム感覚の多人数対戦は爽快無比！　リアルな新宿市街の戦闘とシビれる筐体の反動が最高だぞ!!

OTHER GAMES!

⑪ ぷよぷよSUN

「日輪相殺システム」により、さらに豪快に。初心者もOKだ。

⑫ 鉄拳2

変わらず人気の対戦格闘。近日登場の「3」も注目したいよね。

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

USER DATA TOP 30

期待の新作

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーク!!

ベスト30までじっくり見ると1週間でも大きな変動が見られるランキング。1～2位は不動だけど、これから春の新作が発表されればまたにぎやかになりそうだね。今後も注目。

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回1位 バーチャファイター3

セガ／発売日未定／価格未定／格闘ACT

画面は業務用のものです

458 POINTS

開発進行度 **10%(?)**

現在はスタッフリングの最中?

今年最大の話題作「バーチャファイター3」は、プログラムの洗い出しと並行して、スタッフの決定を待っているところ。最新情報は今後も追うぞ。今号はP134のインタビューへ。

2位 前回2位 グランディア

ゲーム アーツ／発売日未定／価格未定／RPG

344 POINTS

開発進行度 **?%**

開発は着々と進行中!

徐々に公開される情報に完成への期待が高まってくるけれど、残念ながらまだ発売日は未定。サターンの代表的なRPGとうなづける大作だけに、毎号見逃せないね。P42へ!

3位 NEW SOFT バイオハザード

カプコン／今春発売予定／5,800円／ADV

画面はプレイステーション版のものです

308 POINTS

開発進行度 **?%**

恐怖の神髄登場

昨年話題を集めたアクションホラーアドベンチャーがサターンにも上陸! 夏の発売に向け、開発は着々と進行中とのこと。サターンでも、早くあのスリルを味わいたいね。

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

17位 NEW SOFT サクラ大戦 花組対戦コラムス

セガ／3月28日発売予定／5,800円／PUZ

134 POINTS

開発進行度 **?%**

今度はパズルゲームだ!

ファンブックの次はパズルゲームと、ますます熱い展開の「サクラ大戦」。それぞれの完成度も高く、満足度は大。詳細はP53に。

20位 前回19位 サイバーボッツ―フルメタルジャケット―

カプコン／3月発売予定／5,800円・7,800円／ACT（拡張RAM対応）

108 POINTS

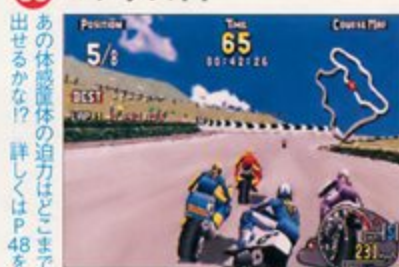
開発進行度 **90%**

新情報も盛りだくさん!

サターン版の画面も一挙大公開され、順調な開発がうかがえる「ボッツ」。豪華な声優陣も決定し、デキのほうも保証付。最新情報はP46だ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	3	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	セガ／3月7日	288
5	新	ぷよぷよSUN	コンパイル／発売日未定	251
6	5	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン／今夏予定	235
7	4	下級生	エルフ／発売日未定	233
8	6	サクラ大戦 花組通信	セガ／2月14日	218
9	9	同級生2	NECインターチャネル	214
10	7	ラストブロンクス東京番外地	セガ／発売日未定	205
11	11	機動戦士Zガンダム 前編 Zの鼓動	バンダイ／3月予定	181
12	8	LUNAR ETERNAL BLUE	ゲーム アーツ／発売日未定	173
13	10	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	バンダイ／3月7日	161
14	13	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK／今春予定	153
15	15	スレイヤーズ	角川書店／今春予定	138
16	14	センチメンタル・グラフティ	NECインターチャネル／'97年内予定	135
17	新	サクラ大戦 花組対戦コラムス	セガ／3月28日	134
18	12	ドラゴンナイト	エルフ／発売日未定	127
19	18	ダービースタリオン（仮称）	アスキー／発売日未定	117
20	19	サイバーボッツ―フルメタルジャケット―	カプコン／3月予定	108
21	16	ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）	セガ／発売日未定	103
22	17	超時空要塞～愛・おぼえていますか～	バンダイ／今春予定	92
23	22	～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～ 虹色の青春	コナミ／今夏予定	86
24	29	ADVANCED WARLD WAR 千年帝国の興亡	セガ／3月21日	80
25	52	BAROQUE（バロック）	スティング／'97年内予定	78
26	21	レイヤーセクションⅡ（仮称）	メディアクエスト／今夏予定	75
27	43	わくわく7	サンソフト／3月予定	73
28	25	クォヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ～	グラムス／3月予定	72
29	26	プロ野球グレイテストナイン'97	セガ／3月28日	71
30	20	魔法学園LUNAR!	スタジオアレックス／発売日未定	69

OTHER CHECK! COMING SOON!!

39 マンクスTT

あの体感筐体の迫力はどこまで出せるかな!? 詳しくはP48を。

14 真説サムライスピリッツ武士道烈伝

サムスピRPGならではのイベントも多数。冒険譚を味わえ!

※上のデータのポイントは1月31日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

読者参加型企画

SEGA SATURN ALL SOFT READERS CHECK!

セガサターン Weekly 読者レース Vol.39

発売ずみの全サターンソフトを読者のみんなからの投票でリアルタイムにランキングする、おなじみ読者レースのコーナー。今回は「天外魔境」の他に思わぬ伏兵が出現？　意外な順位に……。

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。（今号の締め切りは2月18日、当日消印有効です）

↓オッズ表サターンA

1月31日現在発売済み
サターンソフト総本数：499本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。
※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	サクラ大戦	ADV	9.5275
2	2	FIGHTERS MEGAMIX（ファイターズ メガミックス）	ACT	9.3767
3	3	バーチャファイター2	ACT	9.337
4	5	NiGHTS（ナイツ）	ACT	9.2672
5	新	西暦1999 ファラオの復活	ACT	9.2307
6	7	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2038
7	4	エネミー・ゼロ	ADV	9.1669
8	10	ポリスノーツ	ADV	9.1597
9	6	電脳戦記バーチャロン	ACT	9.1493
10	12	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.1401
11	9	ストリートファイターZERO2	ACT	9.1369
12	14	レイヤーセクション	SHT	9.1354
13	16	アイドル雀士スーチーパイII（X指定）	TAB	9.1205
14	18	バーチャファイター	ACT	9.0683
15	19	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.0663
16	17	セガラリー・チャンピオンシップ プラス（X BAND対応）	RAC	9.04
17	15	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	9.0312
18	13	バーチャコップ2	SHT	9.0278
19	21	バーチャコップ	SHT	9.0226
20	20	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	9.0195
21	23	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0173
22	22	ファイティングバイパーズ	ACT	9.0133
23	24	プリンセスメーカー2	SLG	8.9883
24	25	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9852
25	26	ダライアス外伝	SHT	8.9632
26	8	Christmas NiGHTS（クリスマスナイツ）冬季限定版（限定品）	ACT	8.9616
27	33	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	8.9183
28	28	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	8.904
29	30	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.904
30	27	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック）	ACT	8.8981
31	31	戦国ブレード	SHT	8.8823
32	新	天外魔境　第四の黙示録	RPG	8.8571
33	34	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8323
34	29	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.8214
35	新	「DIGITAL DANCE MIX　安室奈美恵」	ETC	8.8181
36	35	タクティクス オウガ	RPG	8.7951
37	42	三國志V	SLG	8.7883
38	38	ストライカーズ1945	SHT	8.7705
39	37	パンツァードラグーン	SHT	8.7695
40	39	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.7678
41	40	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7575
42	41	バーチャファイター リミックス	ACT	8.7474
43	44	野々村病院の人々（X指定）	ADV	8.7303
44	32	きゃんきゃんバニー・プルミエール2（18歳以上推奨）	ADV	8.7222
45	11	メルティランサー～銀河少女警察2086～（通常版／限定版）	SLG	8.7142
46	46	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（新システム対応）	ACT	8.7028
47	43	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.7
48	47	同級生if（18歳以上推奨）	ADV	8.6857
49	53	バップ・ブリーダー	SLG	8.6666
50	71	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.6666
51	49	信長の野望・天翔記	SLG	8.6465
52	50	デイトナUSA	RAC	8.6346
53	52	エターナルメロディ	SLG	8.6325
54	148	テラ・ファンタスティカ	S•RPG	8.6315
55	48	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.6192
56	45	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.5882
57	56	ストリートファイターZERO	ACT	8.574
58	51	三國志英傑伝	SLG	8.5714
59	55	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.5686
60	57	ドラゴンフォース	SLG	8.5658
61	58	デカスリート	SPT	8.5449
62	60	ラングリッサーIII（スペシャルパッケージ）	SLG&RPG	8.5381
63	62	THOR～精霊王紀伝～	A•RPG	8.5346
64	59	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.5327
65	61	パズルボブル2X	PUZ	8.5213
66	63	スーパーリアル麻雀PV（X指定）	TAB	8.5193
67	54	ザ・ハイパーゴルフ～デビルスコース～	SPT	8.5116
68	65	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.503
69	64	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4985
70	36	スーパーパズルファイターIIX	PUZ	8.4857
71	67	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.4824
72	69	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.4763
73	72	メタルブラック	SHT	8.4705
74	87	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.4666
75	68	きゅわんぷらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	TAB	8.4489
76	73	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.4485
77	70	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.4364
78	66	ハイパーデュエル	SHT	8.4285
79	79	太閤立志伝II	SLG	8.4285
80	76	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.4193
81	74	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.405
82	75	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.3981
83	77	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3973
84	80	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3808
85	78	グレイテストナイン'96	SPT	8.3779
86	85	サイバードール（18歳以上推奨）	RPG	8.3703
87	81	バーチャファイターキッズ	ACT	8.364
88	83	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.3615
89	84	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.3615
90	82	BATSUGUN	SHT	8.35
91	86	3×3EYES ～吸精公主～S	ADV	8.3235
92	89	アイドル雀士スーチーパイ リミックス（X指定）	TAB	8.2831
93	88	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.2755
94	91	ダークセイバー	A•RPG	8.2744
95	90	女子高生の放課後・・・ぷくんパ	PUZ	8.2727
96	92	WIPEOUT（ワイプアウト）	RAC	8.2716
97	95	マジカルドロップ2	PUZ	8.2542
98	93	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.2493
99	94	極上パロディウスだ！DELUXE PACK	SHT	8.2479
100	96	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	8.2045
101	98	ガンバード	SHT	8.1711
102	97	スーパーリアル麻雀グラフィティ（X指定）	TAB	8.1643
103	99	神秘の世界エルハザード	ADV	8.163
104	100	サターンボンバーマン	ACT	8.1567
105	102	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1459
106	110	バトルバ	RAC	8.1428
107	103	卒業II ネオ・ジェネレーション（18歳以上推奨）	SLG	8.1277
108	104	スナッチャー	ADV	8.1166
109	107	アンジェリークSpecial	SLG	8.1138
110	106	2度あることはサンドアール	ETC	8.1136
111	109	金沢将棋	TAB	8.1
112	108	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.0959
113	111	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～（X指定）	TAB	8.0933
114	105	誕生S～Debut～（18歳以上推奨）	SLG	8.092
115	112	機動戦士ガンダム	SHT	8.0876
116	113	MYST	ADV	8.0454
117	115	将棋まつり	TAB	8.0289
118	120	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.0227
119	121	Wizards' Harmony	SLG	8.0128
120	116	F-1 Live Information	RAC	8.0122
121	114	リアルバウト餓狼伝説	ACT	8.0032
122	141	ステークスウィナー	ACT	8.0
123	117	The Tower	SLG	7.9907
124	122	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	7.9809
125	124	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.96
126	127	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	7.9456
127	126	プロ麻雀 極S	TAB	7.9439
128	新	たいな♥あいらん 予告編	ETC	7.9411
129	128	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9358
130	129	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.9333
131	125	リグロード サーガ2	S•RPG	7.9327
132	132	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.9105
133	130	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	7.8988
134	136	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	7.8947
135	123	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	ACT	7.8852
136	138	セクシーパロディウス	SHT	7.8644
137	134	スーパーリアル麻雀PVI（X指定）	TAB	7.8231
138	142	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.8141
139	140	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.8076
140	139	三國志IV	SLG	7.8059
141	133	ウィザードリィVI&VII コンプリート	RPG	7.7857
142	101	大運動会	SLG	7.7777
143	143	ビクトリーゴール	SPT	7.7705
144	119	鋼鉄霊域（スティールダム）	SHT	7.7692

◎新着本命馬紹介

意外と伸びなかった「天外」。戦闘シーンがイマイチ？

32着 NEW SOFT 天外魔境 第四の黙示録

ハドソン／'97・1・14
6,800円／ROG

全投票平均点	8.8571
本誌の平均点	7.66

導入部分はかなり良いストーリー（特にブリザードのところ）で構成されているが、中盤以降から物語がサクサク進みすぎて味気ない感じがする。最後のボスを倒しても謎が多く、今まで盛り上げてきたストーリーが無駄になっている感じもした。「ワルシャワ・フィルハーモニック・オーケストラ」の音楽も、ほとんどムービーシーンだけでしか生かされていない。期待していただけに、こういうところが目立ってしょうがなかった。でも、ミニゲームは、充実していて○。（広島県・小谷悠一郎・16歳）個性的なキャラと世界観が楽しいが、ロードの回数や長さが気にかかる。建物の出入りに少々イライラしてしまい、街の探索を楽しめないのが残念。（埼玉県・田中勝・23歳）アニメとRPGが見事に融合している。とにかくビジュアルが美麗だが、あくまで演出のひとつとしてとらえている姿勢に好感が持てるし、また、同シリーズの欠点であったゲームバランスの悪さや、冗長的なシナリオ等が大幅に改善されているので感情移入度も抜群！　ただキャラを安直に殺すのはちょっと……。（愛知県・キラリ！・21歳）RPGを新しくしようという試みが多い中、堅実に昔からの「天外」を守っていて、それでいて他の作品を圧倒しているのは凄い。（広島県・三浦雅布・16歳）PLGSを使い、曜日によって変化する敵の特殊攻撃や、ラスベガスでの店の売り上げが実際の曜日に対応しているのに感心。残念なのはボスキャラを含み敵が弱すぎて達成感がないこと。このシリーズは3部作ということなので、次回作以降も楽しみ。（山形県・佐藤豊・17歳）

注目の天外意外と伸びず？

前号で「ファイターズ メガミックス」が1週天下で1位を転落し、再び「サクラ大戦」が首位に立ったけど、今号はさらに「メガミックス」がオッズを落とし、「サクラ」の首位は不動のものになりつつあるみたいだね。新作群では、注目の「天外魔境」が大方の予想を裏切り、初登場32着止まりの結果になったのも意外なところ。次号は「EVE」が注目株!?

オッズ表サターンB寸評

「デス」の恐怖政治続く最下位戦線！

「全員至急、P.28の366着を見よ!!」……ふー……。今週も「デスクリムゾン」が最下位にいる安心感と安堵感……。まさに読者レースの醍醐味はここにあり。今や国産最凶にして、世界最狂の称号と化した「デスクリムゾン」超魔王の名は、やや浮上しながらも、まだまだ不動の1点台を継続中（笑）。デスの進化はどこまで続く!?

▲新着穴馬紹介 いきなり5位に出現した大穴。適度な難度と謎解きが○。

5着 NEW SOFT 西暦1999 ファラオの復活

BMGビクター／ロボトミー／'96・11・29
5,800円／ACT

全投票平均点 9.2307
本誌の平均点 8.33

前半はジャンプが難しく、ジャンプ恐怖症になる。溶岩の海に落ちたら即死になるのも、ムカついていた(中盤に入れば、そんなことはないが……)。しかし、スピード感とスリルは、今まで味わったことがなくすごく新鮮に感じられる。久々のヒット作だ。(兵庫県・青木孝敏・27歳)歩くのが速いのかはわからないが、全体的に滑っている様な感じでどうも変。ジャンプするにしても、着地の時、ふわりとしているのでぎこちない。せっかくの3Dアクションも、これでは台なし。攻撃も遠くからじゃないと、さっぱり当たらないのも×。(大阪府・藤本努・16歳)難しいけど、ゲーム中の演出のおかげで何度でもトライしたい気にさせてくれる。大人にオススメの1本。(埼玉県・酒井美香・32歳)

○新着対抗馬紹介 コンビニ専売ソフト第1弾。今後の展開も期待大。

35着 NEW SOFT DIGITAL DANCE MIX 安室奈美恵

セガ／'97・1・10
2,800円(コンビニ専売)／ETC

全投票平均点 8.8181
本誌の平均点 —

安室の動きはさすが。でも収録曲が2曲なので、ボリューム不足の感があり、やや飽きやすい。とはいえ、新しい試みとしては成功だったと思う。オリジナルダンスやミニゲームも、ちょっとだけ得した気分になれる。評判のムービーもとにかくキレイで良かった。(埼玉県・中田弘幸・18歳)本当の安室がいるみたいで○。でもカラオケモード以外にも歌詞を出すか、説明書に歌詞を書くとかしてほしかった。(神奈川県・小林晴信・13歳)ダンスはリアルで良いのだが、口が動いているだけで顔に表情がイマイチ感じられなかったのは残念。(広島県・阿武信昭・22歳)対象年齢がかなり低いのか、それともAM2研と安室奈美恵のネームバリューに負けたのか。ゲーム性があまりなく、もっと様々な設定ができたら良かったのに、と思った。(千葉県・由田雅哉・20歳)シリーズ1本目としては、まあまあのデキ。今ひとつ面白くないミニゲームは不要なので、かわりに曲を増やした方が良かった。(滋賀県・久保田幸雄・36歳)

●新着単穴馬紹介 くしくも並んだキャラもの2本。評価はマチマチ?

128着 NEW SOFT だいな♥あいらん 予告編

ゲーム アーツ／'96・12・27
2,800円／ETC

全投票平均点 7.9411
本誌の平均点 —

「ゆみみみっくすREMIX」と比べると、かなりグラフィックが良くなっており本編への期待は大。予告編のみのアニメーションも、世界観がつかめて良い。できれば、オープニングテーマの時にアニメーションもしてほしかった。価格と予告編ということを考えると良いソフトだと思う。(島根県・和泉幸治・24歳)アニメは、さすがゲーム アーツ。素晴らしいデキだが、まったく操作できず、ただ見るだけというのは不満。設定資料集や竹本泉先生のオリジナル漫画が見られるのはいいが、ゆみみみっくすに入っていたようなミニゲームでも入っていれば良かったのだが。(岡山県・山地晋・22歳)

253着 NEW SOFT 銀河お嬢様伝説ユナ REMIX

ハドソン／'96・12・27
6,800円／RPG

全投票平均点 6.7777
本誌の平均点 5.0

アニメーションのコマ数が少なく、グラフィックの目パチロパクもない。また、テキストが洗練されていないので、PCエンジンやメガCDのソフトをプレイしているかのように感じられた。音声はとぎれるし、それをスキップもできない。また、セーブ箇所に日付データが入らないなど、インターフェイスも不親切。(新潟県・新井実・27歳)音声はPCエンジンそのままだし、スキップできない音声、まぬけな文章、戦略性皆無の戦闘シーンも×。せっかく2やOVAが面白いのに、ユナ初体験の人間に逆に嫌悪感を抱かせる結果になっているのが残念。値段も高すぎ。(長崎県・浦川聡・23歳)

×新着要注意馬紹介 忘れた頃に続々と出現する要注意馬。今回は2本!

351着 NEW SOFT レボリューションX

アクレイムジャパン／'96・4・26
5,800円(18歳以上推奨)／SHT(マウス対応)

全投票平均点 3.8461
本誌の平均点 4.33

照準はブレやすく、当たり判定も小さいなど、涙が出るほど難しい。でも、このゲームの売りの1つである音楽はいい。(東京都・大辻暁雄・22歳)エアロスミスはもういいから、今度は"フレディ=マーキュリー"を復活させるゲームを出してほしい。当然、使用する曲はQueen一色を希望。(北海道・斉藤愛・22歳)

356着 NEW SOFT 美少女戦士セーラームーンSuperS ～Various Emotion～

エンジェル／'96・11・29
5,800円／ACT

全投票平均点 3.6666
本誌の平均点 5.66

アニメーションの追加は○。しかし、ノロノロとキャラが動くので緊張感、格ゲーとしての「味」がない。(愛知県・佐治俊哉・20歳)最初の歌CGで幻滅、ゲームを始めて更に壊滅。「オート」と「マニュアル」では絶対「オート」が勝つし……。まあ、それなりに楽しんではいますが……。(岐阜県・木村雅一・19歳)

⬇オッズ表サターンB

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
145	149	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.7622
146	118	ワールドシリーズベースボールII	SPT	7.7619
147	144	Dの食卓	ADV	7.7528
148	146	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	7.74
149	145	DX人生ゲーム	TAB	7.7362
150	150	宝魔ハンターライム Perfect Collection(18歳以上推奨)	ETC	7.7311
151	155	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.7173
152	137	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	ACT	7.7142
153	161	本格プロ麻雀 徹萬Special	TAB	7.7142
154	151	ウイニングポスト2	SLG	7.7037
155	153	ギャルズパニックSS	PUZ	7.7
156	154	ぷよぷよ通	PUZ	7.6834
157	156	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント	ETC	7.6634
158	157	七つの秘館	ADV	7.6585
159	147	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.6578
160	135	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.65
161	158	Cubic Gallery	ETC	7.6428
162	159	ROBO・PIT	ACT	7.6263
163	160	RAMPO(18歳以上推奨)	ADV	7.626
164	162	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.6032
165	163	日焼けの想い出+姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.6
166	165	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.5909
167	166	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.5812
168	167	ウイニングポストEX	SLG	7.5774
169	164	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.5748
170	168	リグロード サーガ	RPG	7.5725
171	169	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(X指定)	TAB	7.5703
172	170	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.563
173	152	おまかせ!退魔業(セイバーズ)	ADV	7.5526
174	171	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	TAB	7.5508
175	173	シムシティ2000	SLG	7.5443
176	177	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.5392
177	176	上海 万里の長城	PUZ	7.5363
178	174	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.5287
179	178	エアーマネジメント'96	SLG	7.5238
180	175	ゴジラ～列島震撼～	SLG	7.5232
181	179	提督の決断II	SLG	7.4828
182	180	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.4788
183	172	てろ～んてろてろ	PUZ	7.4782
184	189	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.477
185	181	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ～	SLG	7.4634
186	182	ザ・ホード	SLG	7.4634
187	183	RAY MAN レイマンよ!エレクトゥーンを救え!	ACT	7.4545
188	194	バーチャルオープンテニス	SPT	7.4528
189	185	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.45
190	184	出たなツインビーヤッホー!DELUXE PACK	SHT	7.443
191	186	水滸演武	ACT	7.4424
192	190	エイリアン トリロジー	SHT	7.44
193	187	きゃんきゃんバニー・プルミエール(成人向け)	ADV	7.414
194	191	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.4109
195	193	テーマパーク	SLG	7.4044
196	192	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～(18歳以上推奨)	RPG	7.4023
197	196	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.3866
198	195	疾風魔法大作戦	SHT	7.3725
199	197	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.3703
200	199	アイドル雀士スーチーパイSpecial(MA18)	TAB	7.3664
201	200	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～(X指定)	PUZ	7.36
202	201	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3506
203	188	銀河英雄伝説	SLG	7.3333
204	202	実戦 パチスロ必勝法!3	TAB	7.3333
205	198	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.3278
206	204	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.3253
207	205	NBA JAMトーナメントエディション	SPT	7.3125
208	206	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.3041
209	207	ZORK I	ADV	7.2916
210	215	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	ETC	7.283
211	209	ソード&ソーサリー	RPG	7.2693
212	208	くるりんPA!	PUZ	7.2692
213	210	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.2631
214	212	スチームギア★マッシュ	ACT	7.25
215	223	麻雀大会IISpesial	TAB	7.25
216	214	Destruction Derby(デストラクションダービー)	RAC	7.2352
217	213	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.1947
218	211	麻雀同級生Special(X指定)	TAB	7.1923
219	217	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1822
220	218	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.1716
221	219	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	ADV	7.1551
222	220	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1481
223	131	エアーズアドベンチャー	RPG	7.1428
224	221	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.1139
225	203	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.0769
226	224	ロードラッシュ	RAC	7.0512
227	227	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.0504
228	216	プリクラ大作戦	A•SHT	7.05
229	228	海底大戦争	SHT	7.0454
230	232	首領蜂(ドンパチ)	SHT	7.032
231	233	GAME WARE VOL.3	ETC	7.0178
232	229	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	SLG	7.0109
233	230	麻雀四姉妹 若草物語(X指定)	TAB	7.0
234	226	THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～(18歳未満お断り)	ETC	6.9921
235	231	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	6.9875
236	234	ぐっすんおよよ・S	PUZ	6.9772
237	238	GOTHAII ～天空の騎士～	SLG	6.9756
238	235	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～(X指定)	TAB	6.9587
239	241	ソニックウイングス スペシャル	SHT	6.9444
240	237	天地無用!魎皇鬼温泉湯けむりの旅(18歳以上推奨)	ADV	6.9404
241	236	サンダーホークII	SHT	6.9333
242	222	マイティヒット～Mighty Hits～	SHT	6.923
243	271	LULU	ETC	6.9133
244	239	クリーチャーショック	SHT	6.8888
245	225	テトリスプラス	PUZ	6.8823
246	240	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.8823
247	242	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール	ETC	6.8787
248	244	柿木将棋	TAB	6.8571
249	245	必殺パチンココレクション	SLG	6.8421
250	246	ゲームの達人	TAB	6.8173
251	248	シーバス・フィッシング	SLG	6.7948
252	249	永世名人	TAB	6.7866
253	新	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	6.7777
254	250	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.7647
255	252	天地無用!魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN(X指定)	ETC	6.7604

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から2～3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

【今年の年末はコレですよ!】「たいっちょー(シュタ)!」「なんでいハチ」「まだ興奮さめやらぬセガとバンダイの合併劇ですけど、いーアイデアを思いついたですよ」「今度はたまごっち内蔵セガサターンを発売しよう!とか言わねぇだろうな」「チチチチチ。今年の年末はファイターズ メガミックスに対抗して第1次スーパーロボットメガミックスを出すですよ。ポリゴンで動く往年のロボット達……。く～これはバカ売れですよ。実物大対決、どっちがつよいんですか? バーチャファイター対スーパーロボット軍団(笑)。ね、いけるっしょコレ」「はははははははは。出るかタコ(ゲシゲシ)」「ああ、隊長なんで……」

⬇オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
256	251	ハングオンGP'95	RAC	6.752
257	253	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.7297
258	254	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.7142
259	255	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	ETC	6.7058
260	256	AI将棋	TAB	6.6923
261	258	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.6904
262	247	四柱推命ピタグラフ	ETC	6.6875
263	257	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6517
264	261	モータルコンバットII完全版（X指定）	ACT	6.647
265	259	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	6.6417
266	260	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.6322
267	262	マジカルドロップ	PUZ	6.6296
268	243	バーチャフォトスタジオ（X指定）	SLG	6.625
269	264	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2（X指定）	TAB	6.6101
270	265	ダライアスII	SHT	6.5972
271	263	闘神伝S	ACT	6.5836
272	266	GRAN CHASER（グランチェイサー）	RAC	6.553
273	267	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.5
274	268	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.4851
275	272	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.4576
276	269	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.4523
277	276	ゲームの達人2	TAB	6.4375
278	270	ロックマンX3	ACT	6.4057
279	273	爆笑!! オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.4
280	279	爆れつハンター	ADV	6.3877
281	274	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	PUZ	6.3809
282	275	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.3667
283	277	闘神伝URA	ACT	6.3369
284	278	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.3312
285	280	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.3238
286	282	ブラックファイアー	SHT	6.3181
287	283	麻雀ハイパーリアクションR（X指定）	TAB	6.3125
288	285	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	6.3
289	284	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ	SHT	6.28
290	286	実戦麻雀	TAB	6.2631
291	281	NIGHTRUTH#1（ナイトゥルース）Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"（18歳以上推奨）	ADV	6.2608
292	288	新・忍伝（18歳以上推奨）	ACT	6.1921
293	289	DEATH MASK（18歳以上推奨）	ADV	6.1666
294	290	信長の野望 リターンズ	SLG	6.1666
295	291	ナイトストライカーS	SHT	6.1666
296	294	湾岸デッドヒート	RAC	6.152
297	287	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1388
298	292	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.1364
299	293	デススロットル 隔絶都市からの脱出（18歳以上推奨）	SHT	6.1153
300	295	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	6.0925
301	296	GAME-WARE VOL.2	ETC	6.0439
302	297	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	SHT	6.0434
303	299	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.0434
304	298	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.0
305	300	戦略将棋	TAB	5.923
306	301	NINKU－忍空－ ～強気な奴等の大激突！～	ACT	5.913
307	302	ブレインバトルQ	QIZ	5.909
308	303	Race Drivin'	RAC	5.9044
309	304	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
310	305	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	5.8947
311	306	ホーンテッドカジノ	TAB	5.826
312	307	BUG！ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.8076
313	308	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.7906
314	309	バーチャルカジノ	TAB	5.7826
315	310	フィッシング甲子園	SPT	5.7333
316	311	The PSYCHOTRON（18歳以上推奨）	ADV	5.7333
317	312	WanChai Connection（18歳以上推奨）	ADV	5.7126
318	313	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.625
319	314	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5767
320	316	GALJAN（X指定）	TAB	5.5384
321	315	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.5333
322	317	ハイオクタン	RAC	5.5
323	318	ゲイルレーサー	RAC	5.3905
324	319	麻雀漂流島	TAB	5.3793
325	327	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.35
326	320	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.3305
327	321	Break Thru!	PUZ	5.3225
328	322	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	TAB	5.3125
329	323	TAMA	ACT	5.3034
330	324	ダイダロス	SHT	5.2742
331	326	「占都物語」その I	ETC	5.25
332	332	FIFAサッカー'96	SPT	5.1666
333	325	ファーザー・クリスマス	ADV	5.1538
334	333	超兄貴 ～究極…男の逆襲～（18歳以上推奨）	SHT	5.1212
335	329	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	5.1034
336	331	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～（18歳以上推奨）	ADV	5.0454
337	330	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	5.04
338	328	ストリートファイターII ムービー	ETC	5.0
339	334	球転界	PIN	4.9285
340	335	ただいま惑星開拓中！	SLG	4.8666
341	336	HORROR TOUR	ADV	4.8333
342	337	結婚前夜（限定販売）	ETC	4.7424
343	338	～制服伝説～ プリティファイターX（18歳以上推奨）	ACT	4.6945
344	339	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～（18歳以上推奨）	ADV	4.6923
345	340	燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.5357
346	342	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.4666
347	341	バーチャルバレーボール	SPT	4.4444
348	343	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ（18歳以上推奨）	TAB	4.25
349	344	北斗の拳	ADV	4.0869
350	345	熱血親子	ACT	3.9041
351	新	レボリューションX	SHT	3.8461
352	346	ハートビートスクランブル	ADV	3.8181
353	347	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.7647
354	349	麻雀狂時代 コギャル放課後編（18歳以上推奨）	TAB	3.76
355	348	ハットトリックヒーローS	SPT	3.7
356	新	美少女戦士セーラームーンSuperS～Various Emotion～	ACT	3.6666
357	350	ジョニー・バズーカ	ACT	3.4615
358	351	DARKSEED（18歳以上推奨）	ADV	3.336
359	352	学校の怪談	ADV	3.2775
360	353	結婚～Marriage～	SLG	3.2511
361	354	ぱっぱらぱおーん	PUZ	3.1111
362	355	カオスコントロール	SHT	2.7407
363	357	必殺！	ACT	2.5833
364	356	麻雀海皇物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～（18歳以上推奨）	TAB	2.5384
365	358	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG•RPG	2.1139
366	359	デス クリムゾン	SHT	1.8269

新 オレの推奨馬 Vol.4

セガサターンの名作にスポットをあてる…

Written by TETSU

NiGHTS（ナイツ）

●セガ
●'96・7・5
●5,800円
●ACT（マルコン対応）

読者 9.2672
本誌 9.66

自称サラリーマンライター。ナイツ本誌記事担当。夢見る男。

厩舎情報 NiGHTS（ナイツ）ひとくちメモ

あのソニックを作った第三CS研究開発部（通称ソニックチーム）が、長い沈黙を破って発表したサターンオリジナルのアクションゲーム。「夢の中」という独特の世界観と、「空を飛ぶ」という特殊なテーマを見事にゲームとして完成させ、ファンの期待を裏切らない素晴らしい作品として発売された。全世界で100万本を達成。サターン最高のアクションだ。

ナイトピアンの笑顔が最高

1996年3月、ソニックチームの新作が発表された。ソニックの続編か!?という期待は高かったが、それはソニックシリーズとはまったく別の作品ということだった。ユーザーはある意味がっかりしたかもしれないが、オレ個人の中ではその当時サターンでまったく新しいオリジナルのアクションゲームが発表されるということからくる期待感のほうが強かった。

鳴り物入りで発表されたこの「NiGHTS」。ソニックシリーズとはまったく異なるゲームシステムではあったが、構築された世界観や独創性はさすがソニックチームと言わしめた傑作である。空飛ぶナイツを操作する独特の感触が心地よく、特にマルコンを使った時の指に直接伝わってくる浮遊感覚は絶品だ。また、ゲームにA-LIFE（＝人工生命）を組み込むことにより、プレイのたびに世界の背景やBGMが変化していくという試みも面白い。A-LIFEの対象となっているナイトピアン達の行動はじつに愛らしく、彼らの育成にハマると、プレイもそっちのけになってしまうほどだ。

「夢」という特殊な世界観は実際の人間の心理学をもとに構成されており、隅々まで徹底されて作り上げられている。明るく美しいナイトピアと、サイコで暗いナイトメアの世界。登場する敵達も非常に個性的かつ、抽象的である。それゆえ、ソニックシリーズと比べてみると、一般人には受け入れづらい部分も多く、また、開発期間の関係からか、一部未消化な部分が残ってしまっているのは非常に残念なところである。がしかし、それらの問題は、昨年末の「クリスマスナイツ」の登場でほぼ解消されたといえるだろう。このソフトは単なる企画モノのソフトというだけでなく、「NiGHTS」本編を大いに盛り上げるアイテムとして見事な完成度を誇っている。ぜひとも本編とともに手にしてほしい。

サターンが誇れるオリジナルアクション「NiGHTS」と「クリスマスナイツ」。斬新であるにも関わらず「新しさ」を感じる前に「楽しさ」を先に感じることができたのは本当に久しぶりだった。こんな素晴らしいゲームをまったくのゼロから作り上げた中氏や大島氏を初めとするソニックチームのみなさんには、一ユーザーとして本当に感謝したい。次回は「NiGHTS」とは違うまったく別の素晴らしい作品を期待したいと思うのは贅沢な話だろうか!?

心の葛藤に忍び寄る悪夢の世界。2人の主人公にも共感できる。

check! クリスマスナイツも必携！

昨年末にキャンペーン用に作られた「クリスマスナイツ」はまさにナイツユーザー必携の逸品だ。ゲームをクリアするたびにプレゼントされるさまざまなフィーチャー、内蔵クロックに対応したタイトルの変化は◎。絵本風のオープニングと感動のエンディングは必見だ。

季節によって、4つの顔を見せるゲーム内容も大きな魅力。入手の最後のチャンスは下記の要領を見よう。

プレゼントの中にはカラオケやビジュアル集もある。マニア感涙のナイトピアンコレクションは一見の価値あり。

最近の読者のコメントは？

最初はボスの攻略がわかりづらくて、ちょっと戸惑ったが、慣れてくると連続ループを狙う挑戦欲にかられて熱くなれる。ゲーム中に、リアラやワイズマンとの絡みが、イマイチ薄いのがもったいなかったが、クリスマスナイツと合わせると幸せ度が大幅アップしていい感じ！（千葉県・SHINJI）

開発スタッフからオススメのお言葉

もし大空を自由に飛びまわることができたら…誰もが一度は想い描いた、こんな未知の爽快感を体験できるのが「ナイツ」です。さあ、勇気を出して夢の世界に飛び込んでみてください。ナイツはきっと、そんなあなたを待っているはずです。

【と、いうわけで、クリスマスナイツ最後の入手チャンス！　応募先】「ハチよ。なんだかワシら、最近何でも屋だのぉ」「ハイハイ。じゃ、2月10日までハガキで応募を受け付けているクリスマスナイツの応募方法っすね。締切は2月10日消印有効。官製ハガキに①氏名（漢字で）②電話番号③郵便番号④住所（漢字で）⑤性別⑥年齢⑦最近半年間のセガサターン用ソフトの購入本数を書いて、〒171　東京都豊島区南池袋2-16-8　藤久ビル東3号館ワン・トゥ・ワン・ダイレクト　クリスマスナイツ受付センターまで送ってね」「本当に最後のチャンスじゃから、今すぐハガキを書けー！」「あ、僕も僕も……」

↓次回出走予定馬パドック情報

1月末に発売された注目のソフトの評判は？　今週も最速のチェックをランクイン前にしちゃうぞ！

?着 デイトナUSA CIRCUIT EDITION

セガ／'97・1・24　5,800円（X-BAND、ハンドル、マルコン、ケーブル対応）／RAC

予想オッズ	9.165
本誌の平均点	8.33

ちゃんとコースの曲を変えられる上、オリジナルにするとゴールの曲もオリジナルになるのが良い。またゴーストや、リプレイをセーブできるのもGOOD。操作性が少しかわっているような気がするが、慣れれば気にならないかな。（広島県・平本三千彦・17歳）2P対戦時にアザーカーがいないのがどうにも寂しい。アーケードのようなアザーカーを交えたバトルがしたい。（岐阜県・本西圭太・18歳）テクスチャー、ポリゴン描画が格段に速く綺麗。アザーカーの色の違いもレース感をアップさせている。操作感は旧作と違うが、別物として楽しめる。（神奈川県・上条充明・22歳）

?着 ダイナマイト刑事

セガ／'97・1・24　5,800円／ACT

予想オッズ	8.859
本誌の平均点	7.66

移植度は完璧なのに読み込みが煩わしい。しかも音楽まで止まってしまう。デモもコンシューマ用に改良してほしかった。（福島県・勝野亮太・17歳）バーチャ系のコマンド、空中コンボ、武器の組み合わせ等、ゲームとしては非常に楽しい。コンティニューの回数でエンディングが変化するのもおもしろい。ただ、ダッシュが出しにくかったり、ガードがない、ボタン配列の設定ができないなど、一部のシステムに不満あり。また、ライフゲージが少ないのも辛い。（東京都・佐藤高志・18歳）画面はショボいが、ある種独特のセンスが引きつける。TVのCMもナイス。（神奈川県・関道和）

?着 EVE burst error

シーズウェア／イマジニア／'97・1・24　7,800円（18歳以上推奨／4枚組）／ADV

予想オッズ	9.156
本誌の平均点	8.33

X指定廃止後の、18禁パソコンアドベンチャーゲームの移植のお手本になるようなデキ。もともと完成度が高かったものにサターンの能力が加わって、Hなしでも十分満足できるものに仕上がっている。特に、中盤以降のシナリオの盛り上がりは最高。次作「DESIRE」も期待大。（千葉県・内海集人・19歳）奥の深いシナリオで、なかなか考えさせられる内容になっている。2人の主人公の視点を主軸に物語は進むのだが、そのバランスが絶妙。特に後半の山場では、手に汗握る展開で盛りあがる。もとのパソコン版の方はプレイしていないのだが、Hシーンなしのコレでも十分、いやそれ以上に楽しめるデキになっている。ただ、物語の所々にHシーンの名残（？）らしきセリフや、展開が残されていて残念。（東京都・佐々木紀子・23歳）

場外馬券場　高級馬主の声

●エニックス「ドラクエⅦ」をPSに。だれかサターンにやさしくしてやってよ（東京都・佐藤真一・15歳）
●セガAM○研のAMって、何を意味しているんですか？某コンビニの名前とは関係ないですよね。誰か教えて。（滋賀県・檜山悟・12歳）
●CD-TVで「激！帝國華撃団」が30位以内に！改めてサクラ大戦の人気を知った。（広島県・阿武信昭・22歳）

セガサターンソフト総評

次号も注目ソフトが続々登場！

注目の「天外魔境」が意外と伸びずに終わった今週の読者レース。穴馬の「西暦1999」の登場など、新作群の動向は波乱含みだけど、次回は左の3ソフトがどういう順位でランクインしてくるか楽しみだね。まだまだ強い「サクラ大戦」を抜くソフトは出るかな？

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ（セガ／24,800円）	9.8144
2	2	セガサターンキーボード（セガ／9,800円）	9.3157
3	3	リアルアーケードVF（ホリ／3,980円）	9.229
4	4	セガマルチコントローラー（セガ／3,800円）	9.1729
5	5	セガサターンフロッピーディスクドライブ（セガ／9,800円）	9.0625
6	7	セガサターンツインスティック（セガ／5,800円）	8.9285
7	6	セガサターンコードレスパッド（セガ/4,800/2.900円）	8.9101
8	9	SBOMジョイカード（ハドソン／2.480円）	8.7804
9	8	バーチャスティック（新型／セガ／5,800円）	8.7538
10	10	ファイティングスティックSS（ホリ／5,980円）	8.7364
11	11	バーチャガン（セガ／2,900円）	8.6514
12	12	ファイティングコマンダーSS（ホリ／2,480円）	8.5205
13	13	セガサターンモデムセット（セガ／14,800円）	8.3958
14	15	セガサターンコントロールパッド（セガ／2,500円）	8.2242
15	16	ファイタースティックX（アスキー／3,580円）	8.0891
16	14	ファイタースティックX ZERO2（カプコン／3,900円）	8.0384
17	17	SSプロコマンダー（オプテック／3,680円）	7.875
18	18	アナログミッションスティック（セガ／7,800円）	7.7851
19	19	シャトルマウス（セガ／3,000円）	7.609
20	20	レーシングコントローラー（セガ／5,800円）	7.3827
21	21	SSジョイパッドDX（ビック東海／3,280円）	7.2631
22	22	アスキーパッドX（アスキー／2,580円）	7.1185
23	23	サンサターンパッド（サンソフト／3,480円）	6.9879
24	24	バーチャスティック（セガ／4,800円）	6.4618
25	25	SGトルネードパッド（イマジニア／2,980円）	5.8688
26	26	SGトルネードスティック（イマジニア/4,980円）	5.5151

今週も特に新製品のランクインのなかった周辺機器オッズ。今後は折を見て、周辺機器のチェックもしようかな。購入チェックに使ってね。

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、引き続き名作レースゲーム「デイトナUSA CIRCUIT EDITION」だ。数多くの隠し要素と豊富な車種で迫る最新作は、はたして何着で登場するか？　右の例のように書いてくれ。

今号の着順予想

引き続き「デイトナUSA Circuit Edition」は何着だ？
【隊長さんの予想】前号撤回。ワシは16着ってとこかな。
【謎の予想屋の予想】オレはもうちょい下に変更。25着でGO。

1/31号当選者　1/31号予想「天外魔境　第四の黙示録」は、両予想屋大ハズレの初登場32着で決着。正解者は、少なく全体の1.653%に。抽選の結果、当選者3名は神奈川県・広中裕司くん、岡山県・佐藤直也くん、長崎県・滝寛子さんだぞ。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

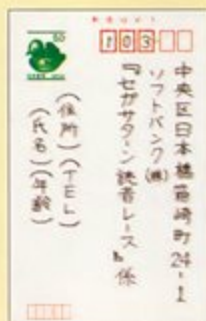
応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本！）あげるぞ。今回は、痛快アクションゲーム「ダイナマイト刑事」の予想をしてもらおう。オマケゲームも笑えるこの作品は、はたしてどうなるかな？　右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

引き続き「ダイナマイト刑事」は何点だ？
【隊長さんの予想】ワシはやり込んだぞい。8.6985かな。
【謎の予想屋の予想】俺は同じまま。8.5463でいくぜ。

1/31号当選者　1/31号予想「DIGITAL DANCE MIX 安室奈美恵」は、隊長さん一応勝利の8.8181で終結。今回はまたもやピッタリ賞が出現。秋田県の吉田修くんはおみごとの一言だ。吉田くんにはお好みのソフト2本をプレゼント。待っててね。

セガサターン読者レース　参加者大募集中！

➔ハガキの書き方例

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー&ジョイスティック、B：ワイヤレスコントローラー2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ（最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ！　なお、サターン用周辺機器も臨時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は2月18日（消印有効）だ。

今号の特別プレゼント！

3つのコースから選択可能！

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットが選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

1/31号当選者　1/31号応募者プレゼント（A、B、Cコース＋お好みソフト）の当選者は福岡県・小森秀明くん、岩手県・杉田雅洋くん、埼玉県・三井一正くん、大阪府・村上紀子さん、奈良県・小林友彦くんの5名だ。おめでとう。

【帰ってきた、サタマガ編集部チェック！】「たいちょう。やっぱ我々近頃何でも屋っすね」「フフフフフフ。このような大役を授かっておいて、何を言うハチよ。時代はもう我らの物よ！」「で、隊長、今回のネタは？」「サタマガついに有力情報を入手！　近日またまたうれしい発表がっ！」「へっ？　何でしょね、それ」「カウントダウン開始！　しばし待て!!」「次号の表紙はなんと燃えるボッツ！」「特集も必見じゃ！」

読者レース応募券 2/21号

巻頭特集 PART1

エニックス参入で揺れる新世代ゲーム市場

どうなる!? セガサターン

'97年サターンを支える有力メーカーの戦略

年末年始はPS陣営の圧勝。それに続く「ドラクエⅦ」のPS移籍で、新世代ゲーム機戦争は決着がついたとの論調が大きい。だが、はたしてそれは本当なのか？　セガバンダイの合併劇など大きなニュースが続く中、業界関係者に前後編ですべてを聞く大型緊急特集！　どうなるセガサターン!?

年末商戦の結果をもとに現状を語ってくれるのはおなじみの岡村氏。「心配はいらない」という自信の根拠は？　すべてを直撃だ！

㈱セガエンタープライゼス　サターン事業部部長

岡村秀樹

本誌■まずは年末商戦のお話から始めたいと思うのですが、セガサターン本体の累計販売台数は'96年12月末の時点で440万台、一方のプレイステーションが1月8日の時点で500万台と発表されていますが、このへんの結果をセガさん陣営はどのように分析されていますか？

岡村■昨年末のサターン本体の売れ行き自体は、ほぼ昨年並みに動いたと出ています。マスコミ各社さんで分析されている通り、昨年末はプレイステーションが伸びて、サターンは分が悪かったという結論になっているようですが、我々としては、サターンがプレイステーションに負けたというのではなく、プレイステーションのほうの勢いが、我々が予想していたよりもあったというふうに分析しているんです。ですから、それはそれで事実として受けとめさせてもらっていますよ。ただし、我々は今までずっと、3月までの商戦で500万台の達成を目指してやってきましたから、そちらは引き続き頑張りたいと思いますね。

本誌■サターンは一応予定通りだったが、PSの売れ行きが、予想以上に伸びたという感じですか。それでは、ソフト面のお話に移しますね。昨年末は戦前の予想でも、売り上げデータの結果を見ても、PS陣営よりも、品揃え的に強力なソフトのラインナップであったかと思いますが、最終的にハードの売れ行きに差がつく形となったのはどのへんに原因があっ

年末年始総決算 1 セガサターン本体440万台に到達！

年明け早々、1月9日。プレイステーションは国内販売台数で500万台を達成したと発表し、続いてエニックスのプレイステーション参入の報が入ってきた。それからほどなくしてセガは'96年12月末の時点で440万台を達成したと発表。11月8日の戦略発表会で370万台と発表(10月末時点)があったから、11～12月のサターン本体の販売台数は70万台だったことがわかる。昨年夏に300万台を突破した時点で、〝'97年3月末で500万台を達成する〞と打ち立てられた基本方針は、確かにほぼ達成できる見込みにあると言えるが、11月8日の戦略発表会において「年末のキャンペーンだけで100万台売り切る(毛塚取締役)」と言われた目標は、残念ながら及ばなかったことも言及しなければならない点だろう。

1～3月の3カ月で残り60万台。これは間違いなく達成するだろう。これから3月あたりは、新作ソフトもたくさん発売され、来期以降の新作群が数多く発表される見込みだ。春以降、サターンにいい風が吹くことを期待したいと思う。

グレーの旧サターンは約250万台、白いサターンは約190万台の割合。今年は何台まで伸びる？

年末年始総決算 2 超目玉ソフトはなかったのか？

年末のソフト商戦は、戦前の予想通り、サターンのソフトのほうが販売本数は多かったようだ。だが、「ミリオン(100万)をいくような爆発力のあるソフトはなかった(岡村)」というように、最近は100万本を超えるソフトがほとんどないことも気になるところだ。右はサタマガ推定による、ここ半年間の売り上げトップ15だが、これを見ても売れ筋ソフトで50万本を超えたソフトが現状でないことがわかる(※本数は推定セルスルー本数。出荷本数自体はこれ以上の本数が市場に出ています)。「最近のサターンはPSのように新規ユーザーが増えていない分、ソフトの売れ行きも既存ユーザーばかりに売れていて、50万程度の上限に止まっているのでは？(デジキューブ・黒川氏)」なんて声もあるが、今後も頑張ってほしいよね。

'96年下半期サターン売り上げランキング

順位	タイトル名	推定売り上げ本数
1	ファイターズメガミックス	498961
2	サクラ大戦	470182
3	NiGHTS	443376
4	ファイティングバイパーズ	428394
5	ストリートファイターZERO2	423025
6	エネミーゼロ	415773
7	電脳戦機バーチャロン	393476
8	ときめきメモリアル～forever with you～	353696
9	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー	314479
10	バーチャコップ2	300011
11	デカスリート	275691
12	バーチャファイターキッズ	232098
13	LUNAR SILVER STAR STORY	231043
14	ラングリッサーⅢ	226616
15	同級生～if～	225701

※売り上げデータは'96年1月26日までの推定本数です。

心配していない。春先からにご期待を！

10月1日をもってセガと合併するバンダイ。今後の戦略は順次正式な発表がありそう？

たと考えられていますか？
岡村■そうですね。年末のソフトに関しては、「ファイターズ メガミックス」と「エネミー・ゼロ」が好調だったと聞いています。特に「エネミー・ゼロ」は当初、一部で売れ残っているという声もあったようですが、どうも地域差が大きかったようで、わりとマニア層よりも一般層の購入者が多かったようですね。ただ、昨年に比べて言えるのは、粒は揃ってはいましたが、一昨年の「バーチャファイター2」のように一瞬で100万本いくようなソフトがなかったのは確かです。ですから爆発的にハードを牽引するタイトルが、全体的に少なかったと見ることもできますね。
本誌■ニューコンセプトソフトとして登場した「DIGITAL DANCE MIX 安室奈美恵」ですが、あちらの感触はいかがですか？
岡村■コンビニだけで発売のソフトだったわけですが、最初の週で5万本、その後も順調にリピートがかかって、継続的に売れている感じです。今回は、まったく新しいことをやって、このような形で売れ続けていることは、私どもとしては成功したと考えていますね。特にコンビニソフトの売れ行きは、急には落ちないで、なだらかなカーブを描いていくようなので、これからもまだ継続的に売れていくものだと考えます。

年末一番売れた「ファイターズ メガミックス」。神風を吹かすほどの爆発力はなかったのか？

本誌■年末のテレビCM展開についてなんですが、主要作品のCMの内容について、いろんな声を聞いていると、賛否両論だったように感じます。そのへんは年末のハードの売れ行きに影響を与えたということは感じていますか？
岡村■CMの内容に関しては議論の分かれるところなんですよ。みなさんもっと硬派なCMを望んでいらっしゃるようなんですが、そういう意見はだいたい既存のユーザーさんから出てくるのがほとんどなんですよね。普通のコアのユーザーさんは、例えば『セガサターンマガジン』さんとかを読んでいて、だいたいどのソフトを買おうとか、どのソフトが良さそうだといった情報は持っているわけなんですよ。でも、テレビCMがアプローチすべきメインターゲットは、まだサターンを持っていない新規ユーザーの獲得なんですね。そこで1つ、いいデータがあるんですが、リクルートリサーチさんによる当社のCMの認知度調査によると、じつは当社のサターンソフトのCMは一般家庭への認知度が非常に高い結果が出ているんですよ。特に好感度の比率などは、通常の2倍以上の高い好感度を獲得しているんです。ですから、最近はあまり業界関係者の方の意見もうのみにしないで、こういった形でやっていくほうがいいと思っているんですよ。ただ、それで結果はどうだった？　という話になると、結果が爆発的な売れ行きだといんですが、逆にそこそこだと、絶対どこかが悪くて、どこかに原因があるんだと思って探しはじめてしまうんですね。そのへんの議論は非常に難しいものがあると思うんですが、とりあえず結果だけを見て、良かったものまで悪く見るようなことはしたくないと思います。うちのCMは、例えばソニーさんと比べても手法こそ違え好感度、認知度という点では負けてはいないと思いますから。
本誌■なるほど。それでは、そろそろライセンシィ各社さんの今年の動きをお聞きしたいのですが、まずはエニックスさんの参入と「ドラクエⅦ」のPS移籍の発表。あのへんに関してコメントを。
岡村■我々もこの3年間いろんな形で交渉させていただきましたが、最終的に「ドラゴンクエストⅦ」がサターンにこなかったことは、とても残念なことだと思います。ただ、サターン用ソフトとして開発の進んでいる新作は、サターンらしい非常にいいソフトだと思いますので、そちらのほうに期待してほしいですね。
本誌■セガバンダイ合併劇が緊急発表されましたが、あれの影響は今後どのような形であるでしょうか？
岡村■そのへんは、現時点ではまだなんとも言えない部分が多いですね(笑)。両社とも非常に企業として大きいですし、それぞれの部署での調整も時間が必要だと思います。そうした意味での10月1日合併ですので、何かあれば順次発表していくことになると思います。
本誌■それ以外に大きな参入メーカーの予定とかはありそうですか？
岡村■このあいだエニックスさんの参入があったわけですが、今年前半、そう近くない時期にまだ何かあると思いますよ。当然まだ未参入のメーカーさんに関しては、今後も引き続き交渉をさせていただく予定ですが、今となっては参入されていないメーカーさんのほうが少ないわけですよ。例えばナムコさん、スクウェアさん、あとはそうですねぇ、チュンさんとか……。そのへんはサターン立ち上げの3年前から交渉しているわけですから、今後も頑張ってお話は進めていくと思いますよ。
本誌■最後に今年の抱負や目標を。
岡村■今年の目標は他機種との差別化とユーザー満足度の向上ですね。すべてのゲームユーザーを満足させられる豊富なラインナップと、他では味わえないエンターテイメントの数々。各社さんと当社の優れた開発チームが今年もたくさんのソフトを提供していくと思いますので、ぜひ期待していてほしいと思います。

年末年始総決算 3 意外と高いサターンCM好感度？

今号の読者ページなどでもいろんな意見が見られるサターンのテレビCMの内容。サターンが好きだからこそ、応援する意味で叱咤激励の声が多く寄せられてくるのだろうが、じつはサターンのCMは、一般での認知度と好感度が、数値的になかなか出ないような高いレベルをマークしている、というのは意外と言えば意外かな。ただし、一般ユーザーに買わせるに至るにはいいソフトがないと点睛を欠くのも事実。いいソフトといいCM。その両方がそろうことに期待したいね。

小学生の女の子へのウケが良かったという「クリスマスナイツキャンペーン」のCM。投入量、認知度とも、非常に好感色の結果が。

硬派なイメージの「電脳戦機バーチャロン」のCMは、いかにもセガらしいコミカルなものに。製作者側の意向も強い内容だったとか……。

年末年始総決算 4 独壇場!? ネットワーク売り上げ急進

「年末は取扱店を大幅に増やして対応したセガサターンネットワークスですが、ネット対応のバーチャロンは品切れ続出で問い合わせも殺到していましたね（岡村）」というセガサターンネットワークス。ネット版の「バーチャロン」は12月31日発売だったが、品物が足りず、急遽ソフト単品のみ（1580円）で対応するシーンも見られ、結果12月31日のXBAND新規加入者は通常の7倍の件数を記録（以後、毎日数百人単位で増加中）。利用ゲーム回数も3～4倍に増加したとのことだ。「年末年始の動向から見ても、セガサターンネットワークスのプラットホームを築いていくのは、やはりセガの土俵である通信ゲームだと感じましたね。今後我々が進むべき道は、ネットワークを使ったゲームや、ユーザーにネットワークのわずらわしさを意識させないような魅力的なコンテンツを準備していくことだと考えます（マルチメディア事業部・柴崎氏）」と意気込みも上々だ。現状ではセガサターンにしかない通信機能の数々。今年こそ「他機種との差別化」の最大の武器となるか注目したい。

ゲーム性も高い通信対応の「バーチャロン」。試す価値は十分だぞ。

カプコン

永井純一

株式会社カプコン　CS事業本部　CSマーケッターグループ　マネージャー。コンシューマーのゲームすべての宣伝活動を取りまとめる。インタビュー中もPRの企画に使えそうな話題が上がるたびにメモをとるアイデアマンだ。

ユーザーの裾野を拡げるビックソフトは両方必要

　今はプレイステーション（以下PS）が一歩リードということですが、カプコンとしてはN64を含め3社が良い形で競争を繰り広げてほしいですね。今、ゲーム業界の誰もが感じていることだと思うんですが、今後ゲームをしたりゲームに興味を持つ人の数をどう増やしていくかは、メーカー、流通などの枠を越えて業界全体で考えていかなければならない重要なポイントでしょう。ここ数年ゲームユーザー全体のパイの大きさはそんなに変わってないように感じますからね。3つのハードの競争によって市場が底上げされるのであれば、大歓迎です。

　先日エニックスさんが「ドラゴンクエストⅦ」のPS発売を発表されましたが、そういう意味ではいいんじゃないですか？　昨年当社は「バイオハザード」というタイトルをPSで出したんですが、今までハードを持っていなかった女性の方にもだいぶ買って頂いています。「パラッパラッパー」など今までになかったタイプもPSには目立ちますよね。もちろんハードの購入動機の大本命は「FFⅦ」「DQⅦ」などの超ビックタイトルになるんでしょうけど。

　今のサターンに必要なのはそのようなビックソフトでしょう。ハードを一緒に買わせるくらいのね。サターンは、アーケードファンを中心とした核となるゲームユーザーには大変強いものを持っていますがライトユーザーにはなかなか広がっていかない。これはライセンシィを含めたソフトの問題でもあるんですが。

　カプコンは今年「バイオハザード」をサターンで発売します。PS版で遊んだ人にも楽しんでもらえるようにしますので期待してください。また、ロックマンが今年十周年を迎えるのでPSと両方で様々なソフトを出します。SFCの頃のロックマンユーザーは、小学生の中高学年が中心なんですが、ぜひサターンで新しいロックマンを楽しんでほしいです。

　そういえばセガさんとバンダイさんが合併するということですが、バンダイさんの低年齢層におけるマーケティング力とキャラクター戦略はすごいものがありますから、今後のサターンにとっては楽しみですね。今年はそれ以外にもカプコンの柱であるアーケードの移植作品もどんどん出しますので期待してください。

　今サターンに必要なもう1つの点は流通システムの見直しだと思います。コンビニの問題や中古の扱いなど、まだまだ混沌としている市場だと思いますが、商売をされている方たちが安心してできるシステムを確立してほしいですね。

　サターンのハードに関してはアーケードの2Dものが移植しやすいのは確かです。特に当社は2Dのタイトルが多いですからその点ではサターンの方が作りやすい。拡張RAMの存在も大きいですね。今、うちに限らずアーケードゲームの容量はどんどん大きくなってきてますから。3月発売の「サイバーボッツ」も拡張RAMに対応していまして、使わなくてもいいんですが使うとフルパターンで遊べます。そんなことからも今年はサターンのみ発売というタイトルがもっと出る可能性はあります。

　カプコンの基本方針はマルチプラットホーム戦略ですが、それは各ハードの特徴をつかんだうえで各々にふさわしいソフトを出していくということでもあります。サターンユーザーの方に喜んで頂けるように今年も頑張ります。

'97年 カプコンのサターン戦略は？

大容量の2Dゲームの移植作を中心にサターンに合ったタイトルをどんどん発表予定だ。

　サターンとプレイステーションという2つのハードが、「次世代機」という1つのカテゴリーでくくることができないというのは、ゲームを作っている人間なら誰でも知っていることですよね。機能的にそれぞれ得意な表現方法がありますから。で、ハドソンが何か新しいタイトルを作ろうという時は、当然マーケットを考えるわけです。例えば、アニメファンがいて、声優さんのファンがいて、昔からのセガファンがいて……というようにね。ゲームユーザーという大きな市場のなかに、いくつものピークポイントがあるわけです。

　ソフトメーカーとしては、そうしたピークポイントをできるだけ1つのタイトルに盛り込みたい、と考えますよね。そうした時、サターンというハードは、スペック的にも、ユーザー層から見ても、他のハードよりたくさんのピークポイントを満たすソフトを作ることができる、そういう環境にある、と思うんです。ですから、ゲームを作る側からすれば、440万対500万というような単純な数の比較から、市場を語ることはできない、と考えます。

　今回のセガさんとバンダイさんの合併も、新たなユーザー層の獲得という点で、大いに相乗効果を期待したいですね。とくに年齢層ということを考えると、今までのハドソンのタイトルには、やや低年齢層向けに作られていたものもありますから、バンダイさんのキャラクターマーチャンダイジングによって、サターンに新しい年齢層のユーザーが増えることは、ハドソンにとっても大きなメリットになります。そうした新しいユーザーに向けてのタイトルは、ぜひ挑戦していきたいですね。

　今後の新作ということでは、98年の2月までに、ひょっとしたら2ケタ台にのるかもしれないほど、多数のタイトルを予定しています。「天外魔境 第四の黙示録」の制作を通じて、サターンというハードについてはかなり勉強させてもらいましたから。サターンソフト開発用のオリジナルツールも4～5本できましたしね。技術面では、シネパックを最大限に生かす方法や、シネパックを使用しながら高い音響効果を実現することもできるようになりました。当然、これからはトゥルーモーションもやってみたいですし……。とにかく、サターンというハードでやってみたいことは山ほどあります。1つのソフトメーカーとしては、プレイステーションを含むすべてのプラットホームに対してイコールの立場をとる、というのが理想なのでしょうが、今までにノウハウを蓄積できたサターンで深く掘り下げていきたいな、というのは正直ありますね。セガさんと協力して、新しい性質を持ったゲームの企画を立ち上げたりできれば、楽しいんですけどね。

　サターンの最大の強みは、やはりそのユーザーですよ。私もゲームのプロデューサーという立場上、ニフティサーブの掲示板とかをよく見るんですけど、心強いユーザーだなぁ、と。「オレ達が試してやるから、メーカーはいいゲーム作れよ」っていう意気込みが伝わってくるんですよ。もちろん、中には厳しい意見もあるんですけど、それだけ真剣にゲームを遊んでくれている証拠ですから。「フル画面でこんなに動くのは初めて見たよ」なんて言われると、開発者は泣けますよね。そういうユーザーの心をつかんでいるという点でも、サターンは魅力的なハードですね。

ちゃんと受け止めてくれるユーザーがサターンの強み

和 左陣 課長。「天外魔境 第四の黙示録」プロデューサー。「天外」制作中は毎週のように、開発部のある札幌と東京を往復した香月氏。この日も大阪から新幹線で駆けつけてくれたのだ。現在も数タイトルを抱え、超多忙な日々。

香月薫児

ハドソン

'97年 ハドソンのサターン戦略は？

サターン屈指の大作RPG「天外魔境 第四の黙示録」。次回作にも期待が高まる。

SNK

加賀　隆

株式会社エス・エヌ・ケイ企画宣伝部部長。企画宣伝部内の企画課、宣伝課、デザイン課の3課を統括する。大阪本社、東京支店を忙しく行きかうだけでなく、幅広い業務内容に携わっており、取材の度に多忙度が増しているそうだ。

これからのユーザー層拡大のポイントはRPG

今年のゲーム業界はソフトがハードを引っ張るという、今までのコンシューマーの構図と変わらないでしょう。だからエニックスさんの「ドラゴンクエストⅦ」によってプレイステーション（以下PS）のユーザー層は、今後も広がっていくんではないかと。RPGによって幅広い年齢層に広がっていくとも言えると思います。特にPSは、今非常に好調ですので、さらなる市場の拡大が予測されると思います。サターンに関しても、エニックスさんの参入によってPSと同じようにユーザーが広がることは確実に予測できますね。

SNK初のRPG「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」も、ネオジオCD版は3月28日、サターン版・PS版もそこからあまり間を置かずに発売しますが、このタイトルも各ハードのユーザー層の拡大に一役買うことができればと思います。

これまでSNKは2つのハードのどちらに偏ることなく移植してきました。今後も同じようなスタンスでの移植を考えております。ただハードにあった作品、同じ作品でも演出の仕方は当然変えると思いますが。特にサターンはネオジオの大容量の2D格闘ゲームを移植するうえで、大変やりやすいことは確かです。ツインアドバンスドロムシステムと拡張RAMカートリッジ、この2つの周辺機器の開発・発売時期とSNKの移植時期が、非常に上手くリンクしたんじゃないかなと。おかげ様で移植度に関しては、高い評価をいただいております。皆さんが心配していたローディングのわずらわしさが2つのシステムを使うことによって格段に減り、オリジナルと遜色ないぐらいの仕上がりになったと思います。

またネオジオゲームには固定のファンがついていますから、このファン層が確実にサターンにも動くことは予測できます。そういった面でサターンのユーザー層拡大に貢献できたのではないかと思います。

商売的な意見でちょっと嫌なんですけど、そういう部分もあるんじゃないですかね。

セガさんについては1つ個人的な意見があるのですが、「ピコ」という低年層向けのハードに注目したいんですよね。対象年齢層が非常に下がりすぎて難しい部分があると思うんですけども、1つのチャレンジ要素はあるんじゃないかと思います。ピコをサターンの練習機といいますか、ピコユーザーがいずれはサターンに移っていくようにうまく位置づけできるようなマーケティングの仕方があるのではないかと思います。

サターンに限らずなんですけど、SNKは業務用のメーカーですからゲームのクオリティーには自信を持ってます。今年も移植作品はもちろん、その前のオリジナルのゲームをハイクオリティに作って出していくことをお約束します。大変な仕事ですが、常に新しいものを作り続けていきたいと思ってます。

最後に皆さんがずっと気になっているであろうクロスライセンスの件ですね。読者の皆さんも噂には聞いていると思うんですけど、SNKは64ビット機を出します。業務用ハードとして開発しているのですが、今年中にはなんらかの形で、お見せできるようになると思います。このハードが軌道に乗れば、当然セガさんのソフトからSNKの新ハードへの移植ということが現実味を帯びてくるでしょうから、具体的な発表時期を期待してお待ちください。

'97年 SNKのサターン戦略は？

拡張RAMを使った完全移植に加え、オリジナル要素充実、格闘以外のジャンルの強化。

1995年に「峠KING THE SPIRITS」でサターン市場にデビューを果たしたアトラス。その後も同年の年末にはRPG大作として、ファン待望の「真・女神転生」シリーズ最新作の「デビルサマナー」を発売。市場を多いに湧かせてくれた。また、アトラスはアーケードメーカーでシューティングファンに絶大な支持を持つ彩京のゲームを家庭用として発売しているメーカーでもある。昨年は近代的な新社屋への引越しもあり、サターンというプラットホームでの活躍も大いに期待されたが、「真・女神転生」の最新作「ペルソナ」の発売など、オリジナルソフトの発売状況を見ても、昨年のメインはプレイステーションソフトであったのは事実である。今回はこれら昨年の状況を踏まえ、アトラスから見た現在のゲーム市場と、今年のサターンでのソフト展開を半谷氏に聞かせてもらった。

昨年は当社としまして、セガサターンソフト7タイトル、プレイステーションソフト6タイトルを販売させていただきました。本年も昨年同様に開発、販売を予定しておりますが、今年はライン構成上、セガサターンソフトが中心になりそうです。

ゲーム業界は10数年、任天堂さんの牽引により家庭用ゲームの市場が成り立ってきましたが、ここ2～3年の流れを見るとようやく開発会社が32ビット、64ビットというように、ハードでプラットホームを選べるようになってきました。

これにより、アイデア、技術力の競争が従来以上に激しく活発化されてきていると思われます。これに対して当社としましては、各ハードに適応したターゲット、ジャンルを定め、開発を行っているしだいです。

さてサターンソフトの販売戦略上、ソフトの位置づけ、サターンならではの開発を目指しており、具体的にはRPGソフト「女神シリーズ」の位置づけとしてプレイステーションでは「ペルソナ」、セガサターンでは「デビルサマナー」と、各シリーズの世界観を構築していきたいと考えております。

年が明けて市場を調査、分析してみますとハードの台数が500万台を突破して、「FFⅦ」や「ドラクエⅦ」と言った話題も当然影響しているため、プレイステーション市場が賑やかになっているのも事実でしょう。一方、セガサターンは400万台強とも聞いていますし、500万台も数字的にはあまり考えず現在進行中のソフトに全力を向けて頑張りたいと思っています。

最近のビッグニュースと言えば、セガさんとバンダイさんの合併はとても驚きました。こんなこともありえるのか、と。これからバンダイさんはキャラクター関連をたくさんお持ちですし、当然それからゲームに生かされてくると思います。サターンソフトの低年齢向けゲームがバンダイさんと組むことでどれくらいのユーザーを引き込めるかが鍵じゃないかと考えています。

サターンは2Dものが作りやすいという特性を持っています。また、業務用のソフトを移植する点においても、ほかのハードより優れていると思います。当社としましてはサターンユーザーに対し、これらの特性を踏まえたうえで、さらに技術力を向上して制作されたRPG、シューティング、シミュレーション、ドライブ、アクションほか、各ジャンルのソフトを、順次発表を予定しておりますのでご期待ください。

ハードとソフトの競争こそが、今日の繁栄に

'97年 アトラスのサターン戦略は？

「今年はサターンの年」と明言しているアトラス。続編の登場は大いに期待できる？

CS販売部を束ねる取締役部長。リサーチに裏付けられたデータと自らの分析観を持つ。氏いわく「普段は過激な発言が多い」とのことだが、PSと64の制作ラインも稼動している自社の立場を踏まえ、率直な意見を述べてもらった。

半谷孝志

アトラス

コナミ
永田昭彦

コナミ株式会社取締役業務本部長として、宣伝などを総括するとともに、サターン版の「ポリスノーツ」や発売予定の「虹色の青春」などを制作したコナミ コンピュータ エンタテイメントジャパンの代表取締役社長を兼任する。

ハードを引っ張れるソフトを作れれば

今ここに500万台と400万台という数字がありますが、50：44という割合では絶対ないですよね。小売店さんの話でも、ハードの売れ行きなんかは、やっぱり圧倒的にPSが有利な印象なんですよ。そんな中でのエニックスさんの参入、PSではドラクエをやるけど、サターンではどうなるのだろうという憶測もある。PSの場合、ユーザー層が拡大してきていて、低年齢層から高いところまでいます。だからいいものを作り、よい宣伝をしていけば、十分に売上げを見込めると思うのです。しかしサターンでは、ユーザー層を（アンケートなどから）分析すると、PSに比べ限定的な印象がある。つまりライトユーザーとか、女性ユーザーは、PSの方が格段に多いと、判断できるわけです。ここに、今までゲームに注目しなかった人たちに売っていく広がりの可能性面での差があると思うんです。もっとも、業務用の移植をするようなときは、サターンの方が売り上げを読みやすい部分は確かにあるんですけど、広がりという点ではPSに軍配がある。

そういう違いがここ1年ではっきりしてきました。結局サターンはバーチャで立ち上がって、PSはオリジナルできて、その住みわけの中でゲームを作って来た結果が、今日の状況になっているのだと思います。

開発者サイドでは、サターンの機能が好きだからサターンで作りたいという者は結構多いんですよ。彼らの意見や、開発の効率など考えると、ソフト制作の立ち上げ段階では、両方で発売するように準備するのが基本です。もちろんスペックの違いからくる移植性等の問題で、途中で1機種に絞ることはあるでしょうけど、それがPSになるかサターンになるかは状況しだい。ですからハードの性能や開発レベルではどちらが有利ということはありません。

ところがマーケティングやCMということになると、やはりSCEさんですね。SCEは昔から企業イメージがファッショナブルですけど、それ以上に色々考えてるな、とういう印象を受けます。

現状でサターンの1番魅力的で有利な点は、バーチャなどのゲームができること。つまりセガさんが作ったアーケードタイトルの移植はPSにはありえない。セガものを家庭でやりたい人たちに対しては有利だと思います。でも今のところそれくらいだから、その先がほしいわけです。

そういった市場をふまえての当社の基本スタンスは、PSはいろんなジャンルの品揃えでやっていく。一方のサターンはというと、サターンユーザーに売れる作品を作っていく、ということになります。ソフトメーカーはたくさんのソフトを売るのが仕事ですからね。とはいえ、自分たちのソフトによってハードを引っ張ることができたなら、それは1つのステータスですよね。ですから、サターンのハードを引っ張るようなソフトが作れれば、とも思っています。そのあたりはご期待いただきたいと。

タイトル数も、来期はPS、サターンとともにできるだけたくさん出す、というのがコナミの基本方針です。50万とか100万台程度のプラットフォームだったら多くは望めませんが、やっぱり500万台近くは普及しているのだから、きちっとソフトを作れば30万40万は必ず売れる。つまり、これは我々のビジネスの範囲に十分入っているということです。

'97年 コナミのサターン戦略は？

「ときめき」ワールドがさらに拡大。他機種より後発の場合は充実の"最終形態"で登場!?

日本のゲーム史上、上から2本の作品ですから、それが行っちゃうってことは、大勢にまったく影響しないとは考えられませんよね。それで、PSのハードが伸びるかもしれないし、消費者側も全く考慮しないわけでもないでしょうし。サターンのユーザーの特徴としては、メガドライブ、それ以前の8ビット機から伝統的にある「セガのハードはセガのファンのもの」、「アーケードからの移植タイトルがウリ」というのが主な印象ですよね。一方でPSは、割と一般層に向けて発信している感じを受けます。つまり、一般層、若年層、主婦層をも取り込もうという印象が強いですよね。「パラッパラッパー」のようなソフトの登場も、それを表しているのではないかなと思います。CMや雑誌広告にしてもそれが色濃く表れていますよね。SCEさんはハードを他の製品同様のセンスで宣伝する、セガさんはやはり「ゲーム」そのものを全面にアピールしている違いかなと。どちらがいいかとは一概に言えませんけどね。

というように、確かに両ハードの違いもありますが、それをあまり意識しすぎて開発のプロデュースをするというのも偏ってしまうという懸念があります。総合的に、かつ、ある意味で冷静に客観視しなくてはなりませんね。

開発現場でも、かつては「ポリゴンだから〜」とか「RPGなら〜」っていうのがありましたけど、それってここ1年ぐらいはまったく言われなくなりましたね。どの機種で開発するかは、担当するライン（スタッフ）が技術的、あるいは企画の面でどちらを得意とするかによるんです。例えば今回の「ガンダム外伝」でも、彼らがあのシステムを自ら開発したんですね。それをふまえて、「それならばこういう企画、こういう戦略でいこう」と、決めているわけです。PSのシステム、デザインが得意なラインあればPSでやるし、サターンのソフト制作に長けているチームが企画を持ってくればそれを通すのが先決ですから、まあ、入れ物よりも中身を重視して決めているということです。もちろん、作品内容や営業戦略上の理由を優先させることも無きにしもあらずですが、どちらかと言えば現場の意志を尊重します。と、いうのは良い物を作るとしたら、それは現場の体制から考えて、どちらなのだろうというところです。その上で、たまたまどちらかが多くなってしまうということはあるかもしれません。そこで開発タイトルの比率が8対2とか9対1になってしまったら、その時こそはバランスを配慮します。企画を立ち上げるときから、PSだサターンだという区別をするわけではありません。

ご存知のとおり、10月からは新しい体制になる予定ですが、現時点では、9月末まで今までどおりのスタンスとアイテムのバンダイであることに変わりありません。サターンについてはすでに決定しているタイトルを4月以降から夏までに4タイトル以上、新たにリリースしていく計画です。あと特に皆さんが関心を持っているのはPSのタイトル制作をどうするかということだと思いますが、現時点で言えることは、引き続き出していくということで動いてます。詳しいことはもう少し待っていただきたいです。まずは「外伝Ⅲ」や「Zガンダム」などを送りだそうと努力しています。今までと変わらぬご支持をよろしくお願い致します。

セガは「ゲーム」を全面にアピールしている

'86年バンダイビジュアルの前身である㈱ネットワーク入社。エモーションレーベルの初期からプロデュースを担当。'91年にバンダイ・マルチメディア事業部に配属。現在、開発（共に「ガンダム」シリーズ）プロデューサーチーム。

浅沼 誠
バンダイ

'97年 バンダイのサターン戦略は？

キャラクターものはより充実した内容に。オリジナル作品も発表。ただし夏以降は……。

公式の発表で、PSが500万台、サターンが440万台ということですが、この状況は、ソフトメーカーから見ると良い状況だと思います。両方の市場が育っていると、ソフトをリリースするという時の選択の幅が、全然違ってきますから。PSとサターンとでそれぞれ移植しやすい機種、ボードというものがありますので、ソフトを作るにしても移植するにしても、特性を生かせるほうで開発していけばいいわけです。ただPSに関して言えば、FFⅦにぶつからないようにと思っていたら、今度はドラクエにもぶつからないようにしないといけないのでちょっと大変ですけど(笑)。全体的にはこれであとは本当にソフトの持つ力しだい、売れるものはとことん売れるし、売れないものは全然ダメということですね。この状況は一気には変わらないでしょう。

ただタイトーとしては、業務用のマシンがこれ以上発達してきたときに、移植先をどれにするかというのが難しいところです。業務用メーカーとしては、日々高度な業務用ゲーム基板の開発にチャレンジしますよね。昨年あたりは、たまたまPSやサターンに似た基板が業務用に多かったので、各社ともわりと参入しやすかった。ですが、もし今年開発されるであろう高度な基板が、例えば任天堂さんに移植しやすいとなれば、状況はがらりと変ってしまう可能性があります。そうなると……、元々ソフトメーカーは、他社さんも含めてですが、浮気者ですから(笑)、ハードメーカーさんも安心できないのではないかという気はします。

セガさんについて言いいますと、サターンのユーザーは、セガさんのソフトを魅力的に考えてると思うんですよ。その優秀なソフトメーカーであるセガさんが、ハードを自分で抱えながら、ほぼ毎月名作を出してくる。これはサードパーティーとしたら、色々大変だと思いますよ。発売日決めるにしても「うち、いつ出したらいいの?」って具合になりますし(笑)。TVのCMにしても、ソニーさんは結構サードパーティーのCMを、自分のCM枠で流してくれています。セガさんも月いちペースでもいいですから、サードパーティーを主にしたものがあると特に小さなメーカーさんは大変助かりますので、サードパーティー用の販促プランも色々やっていただければと。

先日のセガさんとバンダイさんの合併の話を聞いて、ついに企業グループによる総力戦が始まったと思いました。つまりサターンVSプレステVSN64と考えるのではなく、セガVSディズニーVSマイクロソフトぐらいの戦略構想だと思われたのです。そうなると、今までのワンマン社長による経営とヒットゲームでは太刀打ちできなくなってくるのではないでしょうか。そしてサードパーティーメーカーはソフト力を持ったハードメーカーが多くなることによって、より良質のソフトを供給しなくてはならなくなると思われます。

タイトーとしては、ことパズルとシューティングに関してはどこにも負けない自信があります。特にサターンは、タイトーのパズルゲームを移植するという点では最強のハードといえます。ですからサターンでは〝パズルのタイトー〟という形で、今年も勝負していきます。それとシューティングのほうも、タイトーらしい味付けをしたタイトルが用意できるでしょう。

タイトー
豊田 巧

TG事業本部パブリシティセクションのリーダーを務め、自社作品の広報活動を取りまとめている。ゆったりとした風貌と関西弁が印象的。取材の内容によっては意外なパフォーマンスを見せてくれる気さくな方。じつは前号にも登場。

これであとはソフトの持つ力しだいですね

'97年 タイトーのサターン戦略は?

ハードの特性を十分把握しそれに合わせて移植、開発する。簡単なようだが決断は難しい。

特集 PART1 総評……
各社は意外と冷静に受けとめていた

昨今、マスコミ各社は、「FF」と「ドラクエ」を手に収めたプレイステーションを〝圧勝〟〝1人勝ち〟と書き立て、早々に次世代ゲーム機戦争の勝敗は決したものと断定している向きが多いようだ。だが、はたして本当にそうなのだろうか? そんな疑問から始めた今回の特集記事。各メーカーのいろんな話を聞いていると、現時点で、「プレイステーションはスーパーファミコンの正当な後継機種となった。今後圧倒的なシェアを誇るだろう」などと断言している業界関係者は、まだ意外と少ないのがわかったのではないだろうか。

早3年目に突入した次世代ゲーム機戦争は、2年以上も均衡が保たれてきただけに、マスコミ各社が、さっさと結論を出してしまいたい気持ちはよくわかる。また、サターンを購入し、セガを応援してきた多くのユーザーが、2大RPGを競合機種に持っていかれた失望感も、編集部に届く多くのハガキを見るにつけ、よくわかるところだ。しかしながら、2大RPGの行方が決まったとはいえ、これで一気に優劣が決まるほど、現在の次世代ゲーム機市場は簡単な構造のものではない。セガバンダイの合併劇の影響とその行方が未知数な今、マスコミもユーザーも、結論を急ぐべきではないだろう。セガもソニーも、各ライセンシィ各社も、いいソフトを出すために、まだまだ頑張っているのである。次号は引き続きそのへんを見て行こうと思う。

次号、特集PART2は緊急特別座談会 プラスさらに気になるメーカー続々登場!!

次号は、昨今の状況をどう分析するか、まずは当のセガ広報・竹崎氏を交え、飯野賢治、多部田俊雄氏らによる注目の座談会をはじめ、沈黙を守る最後の大物メーカー、チュンソフトへの取材に成功。はたしてその動向は? 関係各社のコメントを交え鋭く迫るぞ!

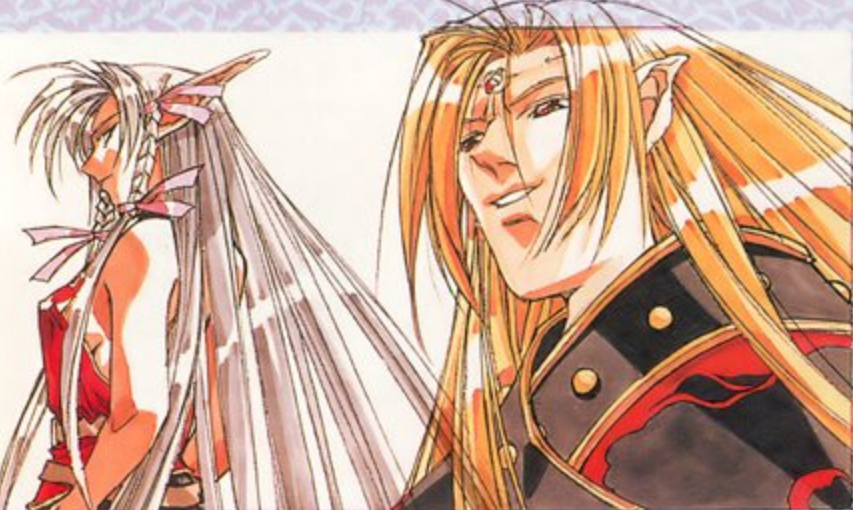
チュンソフトついに語る! 中西一彦登場!!

サウンドノベル、不思議のダンジョンシリーズを持つ最後の大物チュンソフト。次号は広報部長・中西一彦氏に、そのすべてを直撃! 必見だ!!

NECインターチャネル 多部田俊雄
セガ・エンタープライゼス 竹崎 忠
ワープ 飯野賢治

巻頭では注目の座談会を敢行。容赦のない意見がズバズバ飛び出す? さて結論は?

次回特集PART2は2月14日(金)発売! 見逃すな!!

NECインターチャネルが放つ
次作は本格シミュレーションRPG!
SPECIAL 特報!! REPORT
●発売日未定
●価格未定
●シミュレーションRPG
●18歳以上推奨
NECインターチャネルがサターンの次回作として発表したのは、本格シミュレーションのドラゴンナイト4。カワイイ女の子のグラフィックやストーリーの素晴らしさにも定評がある。今回は1回目だけにバーンと紹介しよう。
Dragon Knight 4
ドラゴンナイト4
OPENING VISUAL
サターン版ではオープニングビジュアルに、竹井正樹氏が新たに描き下ろしたグラフィックが追加されることになった。ドラゴンを操るセイル。不敵に微笑むルシフォンなど、この3枚のイラストはすべて氏の描き下ろしたもの。現在はこの3枚しか公表されてないが、実際は数十枚におよぶ。CGになった時のデキにも期待したい。
大冒険の予感…
36
©NECインターチャネル ©elf

神の血を継ぐ剣士、カケルの闘い！

遠い未来の時代、魔界の王ミナクスは次女イノの密告によって長女のマノと魔界の四天王の１人であるルシフォンが密通していることを知る。怒ったミナクスはルシフォンを次元の狭間へ幽閉してしまう。それから3000年後、ミナクスは人間世界の支配を望むが、神々に知られている自分ではそれも困難。そこで考えたのが、幽閉され続け神々にも忘れ去られているルシフォンに命令を下すことだった。「ドラゴンナイトの血を継ぐヤマト・タケルを殺せ」と…。人間界ではタケルの子、カケルが生まれ、すくすくと育っていた。カケルが15歳になったある日、タケルの元に戦友バーンから手紙が届いた。「正体不明の男がドラゴンナイトを名乗り、世界を戦火に巻き込もうとしている。男を倒すため協力してほしい」と。タケルはいい機会だとカケルを旅立たせることに。そしてカケルの冒険の旅が始まる……というのがストーリーだ。

このゲームは単純に戦闘だけを繰り返すシミュレーションではない。簡単に分けると２つのモードがある。カケル達が部隊を率いて闘うミュレーションモード、街や村で会話やイベントをこなすクエストモードだ。

メーカーに聞く

現在の開発状況は？

「ドラゴンナイト４」というと、とかくビジュアルのことが話題になりがちですが、サターン版ではSLG部分もかなり凝ったものにします。今、現場ではグラフィックとプログラムの作業が着々と進んでいて、開発進行度は数字でいうと、20%くらいでしょうか。より戦略性を必要とするゲームになる予定なので、美少女ゲームファンはもちろん、SLGファンの方も期待していてください。

（アミューズメントグループ ディレクター　山下賢一）

2つのモードを制することが冒険の鍵

●シミュレーションモード

ルシフォンの軍勢に占領されてしまった街や村を開放するのがシミュレーションモード。カケル達は各９名の部隊を編成して闘いを挑むのだ。

●クエストモード

シミュレーションモードで街や村を開放するとこのモードになる。街では人々と会話して情報を得たり、部隊の仲間を増やしたりなどできる。

竹井正樹氏のキャラクターと高解像度モードで描き込まれたグラフィックにも注目

ドラゴンナイト４のキャラクターデザインには竹井正樹氏を起用している。竹井正樹氏と言えば、NECインターチャネルがすでに発売した「同級生if」、これから発売予定の「同級生２」「卒業Ｓ」などでもキャラクターデザインを手がけており、キャラクターの可愛さで人気がある。

また、グラフィックの表示方法は高解像度モードを採用。これによってより緻密になり（横に関しては２倍)、通常よりさらに美しく表示できる。

優しく微笑むナターシャ。この綺麗な原画がCGになったものを早く見てみたいね。

高解像度モードで処理されているのでとても美しい。月夜の晩にたたずむマルレーネが魅力的だ。

数々のファンタジーを紡ぐ

「ドラゴンナイト4」に出てくるキャラクターの一部を大公開。カケルやセイル、エトなどはメインキャラ。女の子達は共に冒険する仲間達が多い。

勇者の息子
カケル

勇者タケルの息子で、明るく元気なこのゲームの主人公。父親に似て正義感が強く、冒険に対する熱情も人一倍だが、スケベも受け継いでいる。

勇者の息子
セイル

タケルとともに旅をした、勇者バーンの息子。だがバーンに似ず気が弱い。タケルが息子を旅出させるなら、と、バーンに無理やり旅に出される。

カケルの母親
ルナ

ヤマト・タケルと旅をし、その後結婚してカケルを産んだ。抱かれているのは幼いときのカケル。

カケルの幼なじみ
ナターシャ

カケルの幼なじみで、カケルに対して密かな恋心を抱いているのだが、今ひとつその気持ちに素直になれない女の子。

木の背後から現れて、カケルを引き止めるナターシャのシーン。笑顔が最高に可愛いね。

ナターシャとエトが深夜に会話を交わしている。いったい何を話しているのだろうか？

謎の剣士
エト

レイモンド王国でカケルやセイル、王国の人々を黒い霧から救ってくれた謎の剣士。女好きである。

ドラゴンナイト世界の住人達
か弱き魔導師
ネレイド
魔法隊を指揮する魔導師。多少、抜けてるっぽいところもある。エトに一目惚れしてしまい、何とか自分に振り向かせたいとがんばる女の子。
ネレイドは初め、開放したユリシーズという街でルシフォンの軍勢に拘束されている。助けなくては男がすたるよね。
誇り高きエルフ
マルレーネ
ルシフォンの軍勢に襲われた村で、奇跡的に助かったエルフ。弓矢が得意な彼女は弓矢隊を率いてカケル達とともに闘ってくれる。
幼い砲術師
ロザリンド
ミシエルの街の長老の孫娘。気の強い女の子でセイルのことを気に入っている。上の絵は描き下ろしだ。
魅惑の踊り子
パンドラ
家族をルシフォンの軍勢に殺され、復讐のために踊り子をしつつ仲間を探している女性。
カケルの仲間となる頼もしい女性達
双子のエルフ
メイフェア
クラリス
メイフェアはおとなしい性格で、クラリスは対照的に気が強い。どちらも弓矢隊を率いて闘うエルフ族の姉妹。
爆弾娘 ジーナ
ホビット族の女の子。失敗も多いが、一生懸命がんばって工作隊の指揮をとっている。
ネコなのか人間なのかよく解らない女の子。(しっぽもあるし)いきなりカケルの財布を盗もうとする、手癖の悪い忍者である。
ネコ耳忍者
ターニャン
漁師の娘で家族をルシフォンの軍勢に殺害された。復讐のために剣術を覚えた強い女の子だが、寂しがり屋な一面も持つ。
復讐の戦士
ネプチューン

騎馬隊を指揮する姫
ビアンカ

ロンボニ王国のお姫様なのだが、剣士になりすましている。性格は男勝りで気が強い。

心優しい娘
マリアン

孤児達を引き取り育てていて人々に良い娘だと評判の女の子。しかし論点がずれていて、激しい行動をとる。

姉の身を案じる少女
ヘレネ

姉を助けようとしてルシフォンの軍勢に捕まってしまった少女。後からカケル達に助け出される。しっかりした性格をしている。

カケルに付きまとう少年
ライナス

カケルにマリアンをとられたと勘違いし、カケルを同じ目に遭わせようと復讐のために付きまとう。ライナスもスケベである。

聖者にしてセイルの父
バーン

その昔、カケルの父、タケルと母ルナと共に冒険の旅を続けていたのがセイルの父バーン。現在は神父である。

複雑に心揺れるイノ…

マノとルシフォンの密会現場を見てしまったイノ。イノもマノ同様ルシフォンを愛しているのだが…。

そして期待に胸を膨らませ旅立つカケルだが…

最後は少し ドラゴンナイトの世界を知っておく

「ドラゴンナイト」シリーズはエルフからパソコン版で発売されて大ヒットしたシリーズ。ⅠからⅢまでのジャンルはRPGだった。そして主人公はヤマト・タケル。「ドラゴンナイト4」の主人公カケルの父が活躍していたのだ。Ⅰのストーリーは女だけの国、ストロベリーフィールズにそびえる女神の塔に邪悪なドラゴンが…そしてタケルが塔に赴き活躍する。Ⅱは邪悪な魔女によって呪いをかけられ、モンスターに変身してしまった女の子を助けるべくタケルが奮闘。そしてⅢですべてのストーリーが明らかになり、魔界の王ディードを滅ぼすのだ。プレイしておくのもいいかも。

記念すべきドラゴンナイトシリーズⅠ作目。塔の中で闘う、3DタイプのRPG。

モンスターになってしまった女の子を助けるのが目的。女の子のお礼が楽しみだった。

ドラゴンナイトⅢ

タケル最後の闘い。ドラゴンナイトⅢではⅡまでの3DではなくサイドビューのRPGの戦闘に。

METAL SLUG

ハード&コミカルなコンバットアクション！

メタルスラッグ

●SNK●3月28日発売予定
●5,800円、7,800円(拡張RAMカートリッジ付き)
●アクションシューティング
●2人同時プレイあり
●拡張RAMカートリッジ対応

ネオジオの傑作が超完全移植でやってくる！

去年ゲームセンターとネオジオで発表された「メタルスラッグ」が、満を持してサターンに登場する！　もとは〝ナスカ〟社開発によるこのゲーム、横スクロール型アクションシューティングとしては近来まれに見る傑作なので、今回の移植を喜ぶユーザーも多かろう。異様なまでに描き込まれたグラフィック、キャラクターの芸の細かい動き、そして重厚なサウンドなどなど。これら数々の魅力が完全移植されるわけだが、サターン版はネオジオCD版（アーケード版＋おまけを収録）の再現に加えて、さらにオリジナル要素まで入るという〝おいしいところ取り〟。ただし、もともと1ステージあたりのデータ量が膨大なゲームなので、〝拡張RAMカートリッジ対応〟となっている。もっとも、アーケード版のファンなら〝完全再現のためにはやむなし〟と納得していただけると思う。

↑たまに発見できるこの戦車がメタルスラッグ。すぐさま乗りこめ。

万能戦車メタルスラッグ大暴れ！

←突進&爆発させて大ダメージを与えるメタスラアタック！

←メタルスラッグは全方向への微妙な射撃、斜面の登坂、ジャンプまでできる万能戦車。ドカドカ攻撃できる頼もしいヤツだ。

アートギャラリーに新作カットを追加

ネオジオCD版には、セピア調の渋い色味で設定原画集（総数100枚以上！）を閲覧できる「アートギャラリー」というおまけがついていた。もちろん、サターン版もこれを完全収録するのだが、今回はなんとカラーの映像が新たに9枚追加される。ちなみに、ここに紹介した3枚およびこのページの右上にあるものが、正真正銘サターン用映像の一部。いずれもデザイナーが心血を注いだ見事な仕上がりで、かなり見応えがあるぞ。

各ステージのボスやイメージイラストなどを収録。

エンディングは冨永み～なのボーカルバージョン

ネオジオCD版にあった〝コンバットスクール〟（各ステージのクリア時間などを競う）も収録されるのだが、サターン版はこれにも追加要素がある。このモードのソフィア教官のメッセージが、声優の富永み～なによる音声つきになるのだ。さらに、ネオジオCDではカラオケバージョンだったエンディングテーマも、彼女によるボーカルバージョンに！

ネオジオCD版では文字表示のみだったが、サターン版は音声つきに。

●ゲーム アーツ●発売日未定●価格未定
●RPG●1人プレイのみ●CD-ROM2枚組

グランディア GRANDIA

SPECIAL REPORT 特報!!

回を重ねるごとに明らかになってきた「グランディア」の世界背景。今回はより深く世界設定を見ていくことにしよう。

グランディアをより深く理解するためにキーワードを徹底検証

スタッフ一丸となって24時間体制で制作中というこの「グランディア」。多少時間がかかりぎみとはいうものの、CGやSEはもちろん、既存のゲームで成し得なかったシステム面は、期待度大だ。

さて、今回はこれまで露出してきたなかで世界観に着目してみよう。深くつっこんでいくと、カギとなりそうな部分がいくつも含まれていそうだからだ。というわけで、いくつかのキーワードを取り上げ、より細かく見ていこう。これで予備知識は完ペキ!?

新大陸と旧大陸

通称旧大陸と呼ばれるメッシナ大陸中、最も栄えているのがパームの街だ。大陸の東の果てにあるパーム周辺は「ガーライル地方」と呼ばれ、都会であるうえ港も有しているため人々も多く集まってくる。またこの街は120年続いた大航海時代の終焉とともに蒸気機関が発展、以後好景気が続き現在に至っている。一方の新大陸エレンシアはわずか50年ほど前に発見された大陸で、パームから蒸気船で４週間ほどの距離にある。パームからも多くの人々が入植し、第2の故郷という思いも込めてニューパームという名の街を作ったのが始まりだ。

パーム～ニューパーム間には4カ月に一度の割で船が行き来し、貿易も盛んに行われている。だが世界の文化はあくまでパーム中心だ。

未開の地というイメージが強い新大陸。田舎には変わりないが、驚くほどではないようだ。

世界の果て

「世界の果て」はそう昔でない時期にジュール財団の私設軍であるガーライル軍によって発見されたという。新大陸エレンシアの奥地にそびえる巨大な垂直の壁。この壁は陸上だけでなく海上にもあることが判明、それゆえここから先には一切の大地がないと信じられているのだ。また、この「世界の果て」に到達すること自体かなり困難で、多くの冒険者が途中で命を落とし、ごくわずかの冒険者が到達したにすぎない。ましてや壁の向こうを見たものなど1人もいないのだ。この「世界の果て」は古代文明によって作られたという説が有力だ。

しかし冒険者が、命を落とすほど危険な壁は、何のために必要だったのだろうか？　発見したのはガーライル軍、何かキナ臭く思えるのは気のせいだろうか？

謎の飛行物体

真っ赤なボディも鮮やかに空に舞い上がる謎の飛行物体。しかし、何かおかしくないか？　世はまだ蒸気機関が産業革命の台頭を担っている時代なのである。言ってみれば大航海時代直後のロンドンのような状況、そんな文明下で巨大な飛行戦艦があり得るのか？　しかもかつての冒険時代にすべての場所は探索されきったはず。その後こんなものが作られたとしたら…!?

鉄骨の組み方もパームとは比べものにならないほど近代的。しかもこの明かりの数々。蒸気の発達では説明がつかない。

ガーライル軍とジュール財団

大航海時代において冒険のスポンサーを務め、独占的に各地との貿易を行い大きく成長を遂げたジュール財団。その結果パーム文化圏における富はジュール財団に集中、経済活動もジュール財団を中心に形成されている。そんなジュール財団が新大陸の発見と前後して創設したのが、私設軍隊「ガーライル軍」だ。ただバール将軍が軍全体を掌握するようになって以降ガーライル軍はジュール財団と距離を置き、独自の活動をする傾向が強くなった。これはジュール財団にとっては必ずしも好ましくはないが、ジュール財団においてバール将軍の発言権はなぜか強く、財団は黙認させられているのだ。また各地に点在する古代文明の遺跡もバール将軍はくまなく探索、発掘された品はパームの記念博物館で一般公開されている。だが遺跡自体がガーライル軍によって管理されており、学術的調査であっても軍の許可が必要なのは何かおかしくはないか？　遺跡調査の結果はすべて発表しているというが、どうも今1つ納得できない。また最近では探索し尽くしたはずのサルト遺跡なども勝手に封鎖し、厳重警備のもと再び発掘作業を開始している。いずれにしてもジュール財団に出資させ、一般市民には何も明かさないバール将軍の数々の行動のウラには、何かが隠されているように思えるのだが……。

巨大な軍事施設を持つガーライル軍。私設軍とは思えないほど設備は充実、その技術力も高そうだ。

突然厳重警備のもと再度発掘が始まったサルト遺跡。学者も立ち入れないこの奥でいったい何が行われているのか？

パームの記念博物館。人々の興味はすっかり冒険から失せているが、ここの展示物もバール将軍が採取したものなのだ。

精霊石とは？

エンジュール神話に出てくる石のことで、天地創造の頃人間の代表であったエンジュールが精霊と契約を交わし、その契約の証に与えられたのが「精霊石」だという。エンジュールはその「精霊石」に祈り、人々はエンジュールに導かれて平和な世界を築いたという。しかし神話の時代の最後の瞬間「精霊石」は7つのかけらに砕け世界中に散らばったという。ジャスティンの手にも父の形見の「精霊石」がある。もし本物ならしばしば超常的な現象を引き起こすというが……。

古代エンジェール文明

1万年以上の昔に繁栄したという古代文明は、現在のパームの歴史とはまったく接点がなく、どのような文明だったのか、よくわかっていない。

一般には、ただの巨石文明であると信じられており、今では誰も興味を持っていないのが現状だ。軍人や学者などの知識人層の一部には、パームに伝わる創世神話「エンジュール神話」の内容と、出土品との類似性から、「エンジュール文明」と呼ぶ者もおり、神話を手がかりに古代文明の謎に迫ろうとする者もいる。

また遺跡の管理はガーライル軍が取り仕切っており、中に入るには許可が必要になってくる。そうまで管理下に置こうとするには、何か明かされていない部分があようにる思えるのだが……。

重々しい石像が真っ二つに割れ、奥へと続く穴が出現。割れた石には人間の脳のようなものが描かれている。

遺跡の内部は…

パームとは明らかに異文化の色彩&デザイン。古代文明とは人の持つ力も現在の人々と違うのだろうか？

サターンでオリジナルシューティングを作っちゃおう！

デザエモン2 (DEZA 2)

アテナ　シューティングゲームコンストラクション

●発売日未定●価格未定●2人同時プレイあり●全年齢推奨

「デザエモン」の歴史は古く、始まりはファミコンからになる。当時はキャラクターも小さく、色も4色までしか使えなかったが、スーファミ版ではマシンスペックの向上に合わせ、ステージ数やBGM、色数やキャラのサイズなどが大幅にパワーアップされた。そして、昨年はプレイステーションに「プラス」が登場。拡大縮小や回転などの機能が追加されたのだ。だが、今回のサターン版はそれを上回る進化を遂げている。例えばグラフィックエディタ（写真・上）では1キャラクターに対して同時に256色が使用可能。また、サウンドエディタも、32小節4トラックの制作が可能。音色も64音から選べる。

本格的にシューティングを作れます！いやマジで!!

「サターンで、自分だけのオリジナルシューティングゲームを創る！」「自分で作ったザコキャラやボスキャラを、自分で作った自機が撃墜する！」　そんな夢のようなことが実際にできてしまうの？　できるんです！　将来ゲームデザイナーを目指すキミに、光明をもたらすコンストラクションソフトがついに登場だ！

シューティング不足をお嘆きのあなたに

この「デザエモン2」は、自機や敵キャラ、背景などのグラフィックはもちろん、敵機の出現パターン、爆発パターン、そしてBGMなど、ほとんどの要素を自分の手で作り上げて、シューティングゲームとして完成させるというクリエイティブでエキサイティングなソフトなのだ。

未だかつてない新機能を満載！

「DEZA 2」になってパワーアップしたのは単にデータの拡張だけではない。市販されるソフトと比べなんら遜色ないレベルに作り込めるよう、また初心者が手軽に楽しむこともできるようさまざまな新機能が追加されている。

最新作らしいパワーアップが随所に。でも、最後は君のアイデアしだいゾ

NEW FUNCTION ①

縦・横どちらの制作も可能に

〝2Dには強い〟と言われるサターン版ならではの、最大の強化ポイントがこれ。従来の「縦スクロール」タイプに加え、横スクロールシューティングの制作も可能になった。混在のステージ構成はできないが、これでかなり新しいアイデアが生かせるはずだ。どちらも最大10ステージのエディットが可能。これだけあれば、例えば真ん中や最終面には自機を出さず、中間デモやエンディングのように使うという演出もできる。効果もばっちりで、拡大・縮小・回転機能をフルに使えることはもちろん、半透明モードなどが追加された。また、手前と奥の面を別々にスクロールさせる〝2重スクロール〟で、立体的な演出も追求できる。ステージに配置するボスキャラが128×128ドットと、PSの2倍のサイズで描けるので迫力も倍増だ。

縦スクロールと横スクロール、どちらか好きなほうを選んで制作できる。普通は、縦スクロールはトップビューで横スクロールはサイドビューだ。君の好きなシューティングゲームは、どっち？　僕は（ライター）は縦ッ！

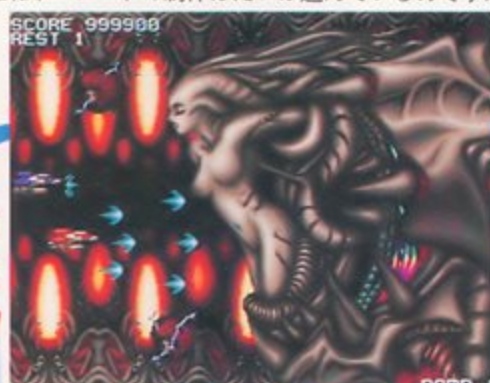
開発者インタビュー

クリエイターの卵達がこのソフトをきっかけにしてくれれば

編集部　お２人はプログラム部分をご担当されているということですが、「DEZA２」はさまざまな機能アップが見られますが、かなりアイデアを出されたのですか？
平尾　基本的にはスーファミ版やＰＳ版を受け継いでいますけど、グラフィックも全部描き直していますし、操作性や機能面で使いやすいところはそのまま残し、改善すべき点や新しく入れたい要素は追加しています。
編集部　エディター類は、例えば色数や音色が増えるなど、扱えるデータが多くなりましたが、それ以外には？
平尾　操作性もかなり改善されています。Windowsライクというか、機能別に整然と分けられているんです。
矢風　他にも初心者に対する配慮をしています。例えば、〝ヒント・ウインドウ〟が出るようにして、マニュアルを見なくても操作がわかるようにしています。
編集部　ポリゴンエディタも初心者への配慮という……。
矢風　というよりも、〝ドット〟で絵を描くのが苦手というユーザーへの配慮なんです。もちろん、ポリゴンエディタも、本来は３次元を扱うための専門的な知識が必要なんですが、それを初心者にもわかりやすく機能別にボタンを割り振ったりしてますし。
平尾　実際に触っていただいた反応が楽しみですね。他にも、前作のユーザーからのハガキを参考に改善点をリストアップして、それをもとに作りましたからいいものなっています。まあ、アイデアはどんどん出てくるんですけど、それをユーザーにわかりやすく表現しなきゃいけない。細部も、普通の〝ゲーム〟を作るのであれば、設定などでつじつまを合わせることもできるのですが、そこをユーザーに委ねているので、きちんとできていなければダメなので、結構頭を悩ませたりしてますしね。
編集部　ソフトの制作はだいぶ進んでいるのですか？
平尾　実際のところ50％くらいでしょうか。まあ、ゴールデンウイーク中には、コンテストの作品を作っていただけるようにはしたいですね。
編集部　サターンでもコンテストをやるんですね。
平尾　やります。でも、これまでとは違った方式にしたいなと思っています。「デザエモン」シリーズはユーザーさんに〝作ってもらう〟ゲームなんですけど、こちらが、「このツールならこれぐらいのものを作ってもらえるだろう」というレベルを、コンテストの応募作品ははるかに上回るものが寄せられたんですね。だから、そのパワーに負けないくらい、「DEZA２」はすごいツールにしたいと思います。まあ、まずはいろんな人に気軽に楽しんでもらって、自分の表現したいことを形にしてもらいたい。その中からクリエイターの卵となる人達が、この作品でゲーム作りの楽しさを実感して、その道を目指すきっかけにしてもらえればいいですね。
矢風　ゲームで一番大切なのは〝心〟、〝熱き心〟ですよ(笑)。魂を込めるっていうか。それを実感できるソフトだと思うんです。「作るぞぉ」みたいな感じで。

チーム全体のリーダーでプログラムを担当する平尾真士氏（写真・右）と、漫画（右の４コマもそう）も描いちゃうプログラマーの矢風図氏。

それ行け！デザエモン・ペア〈１〉

注意！デザエモンは食べられません!!

バランス調整は難しくなるけど、２人で出来る喜びにはかえられない。もちろん、縦・横どちらもOK。

NEW FUNCTION ２

2Pプレイが可能になった

制作に最も力の入る自機キャラは、攻撃パターンが豊富になった。〝メインショット〟、〝サブショット〟、〝ボンバー〟がそれぞれ６種類、そして〝チャージ〟が２種類用意され、その中から４タイプまでの組み合わせが設定できる（合計432通り！）。そして、それ以上に嬉しいのが２Ｐプレイができるようになったこと。協力プレイを自分で練れるぞ。

NEW FUNCTION ３

データを圧縮してセーブ！

細部にこだわるとどんどん大きくなってしまうデータ量。だが、サターンは大容量の「パワーメモリー」があるので、制限をあまり気にしなくてよさそうだ。さらに今回は、できるだけ効率よくメモリを使えるように、データを圧縮してセーブする機能を搭載。「圧縮効率のよい描き方をしてもらえると非常にコンパクトに収まる」（開発・談）のが嬉しい。

「パワーメモリー」の同梱版も検討されているそうだ。

NEW FUNCTION ４

ポリゴンツールも搭載だ

「デザエモン」は、ドット単位に自機や敵キャラを描くゲーム……という定義を一変させる機能がこの〝ポリゴンエディタ〟。各４色ある256種、計1024パーツから積み木感覚でパーツを選び、キャラクターを作る。また、造ったポリゴンキャラは２Ｄで表示されるから（ＣＧレンダリングのキャラを使う手法と同じ）ハイブリッドなゲームが作れるぞ！

光源色自体も変更できる本格的ツール。でも、操作は簡単。

発売を３月に控え、サターン版オリジナル要素次々に明らかになるサイバーボッツ。サブキャラクターのストーリーモード、ストーリーモードに音声が入るなど、ファンが期待していた新要素がぎっしり詰め込まれている。今回は、次号明らかになる驚くべき新要素を紹介する前に、このゲームの最大の魅力であるＶＡのついて紹介しよう。ロボットならではのウェポン攻撃やブースト移動の説明に加えて、サイバーボッツの世界でのＶＡについてなど、覚えておきたいところだ。ＶＡが作られた目的は？　どうやって変形しているのか？　などのさまざまな疑問を解決しよう。またこのＶＡが闘うステージも、単純なものではなく、ストーリーに大きく関わっている。西暦2099年が舞台のこの世界で、マリーが所属する連合軍や、千代丸が率いるレジスタンスがどう闘っているのかを、知る１つの手がかりかもしれない。ストーリーモードをよりいっそう楽しむために、ボッツの関するすべての事柄をマスターしておこう。

SPECIAL 特報!! REPORT

サイバーボッツの世界、ＶＡの仕組みを徹底検証

CYBERBOTS FULLMETAL MADNESS

●カプコン●3月発売予定
●5,800円（通常版）7,800円（超限定版）
●対戦格闘●拡張RAM対応

WEPON

ＶＡには銃火器が装備されていて、ウェポンボタンを押すことで攻撃ができる。全部で８種類のウェポンがあり、地雷で相手の進撃を止めたり、レーザーで牽制をするなど、補助的な攻撃に使用することが多い。弾数などに制限はなくウェポンゲージがヒートするまで攻撃を続けることができ、ゲージはすぐに回復するので、必殺技と同じように使用できる。

遠距離にいる敵に攻撃できるウェポン攻撃。空中で出せるものもあり重宝する。

BOOST

ブーストを使った移動

ブーストボタンを使うことで前後ダッシュや空中浮遊、２段ジャンプができる。これらの機能はブーストゲージが続く限り使用可能だ。

前後ダッシュ

ブースト受け身

敵の攻撃で吹っ飛ばされたときに、ブーストボタンを押すと受け身が取れる。

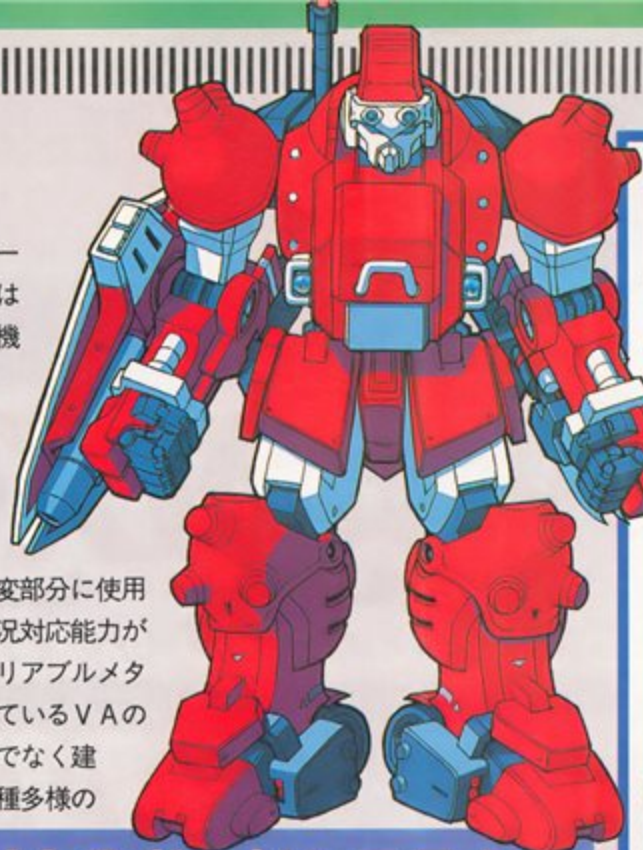
ARM PARTS

「アームパーツ」は必殺技を使ううえで、最も重要な部分。この部分には耐久値が設定されていて、連続的に一定のダメージを受けると外れてしまい、必殺技がほぼ使用できなくなる。耐久値はダメージゲージの上に表示された「アームダメージゲージ」で確認できる。ヒット数の多い連続技で相手のアームを外そう。アームが外れると必殺技が使えない分、戦力が大幅にダウンするが、落ちたパーツを拾えば回復する。

「アームリッパー」というつかみ技で、故意にゲージを減らすことも可能だ。

VAとは？

VARIANT ARMOR（ヴァリアントアーマー）。通称ＶＡと呼ばれる人型の機体は「人型機動兵器」と位置付けられる。この機体の原型は「テラフォーミング」と呼ばれる惑星改造計画用に開発された「空間作業用大型工作機械」である。開発当初は奇怪な形のものが多かったが、汎用性を高めていくたびに人型に近づいていった。また「バリアブルメタル」と呼ばれる、可変部分に使用する金属や、周辺機器の開発によって、状況対応能力が格段に向上してきた。現在のＶＡは初のバリアブルメタル採用機「Ｐ-101ゲイツ（千代丸が搭乗しているＶＡの原型）」で確率された。それ以降、軍事だけでなく建築などの分野でも活躍している。現在も多種多様のものが開発され、常に進化を続けているＶＡだが、経済状態が不安定な地球では、２～３世代前の旧型機が主流のようだ。

ＶＡ本体が破壊されてしまったときに、搭乗者の身を守るエマージェンシー・ポッド。

VAのガードシステム

敵からの攻撃で受けるダメージを軽減するため防御用装備を使用して、ガードをする機能。防御用装備はＶＡによって形や仕組みは異なり、バリアブルメタルを使用した内蔵型、光学兵器を使用したものなどがある。

これはバリアブルメタルを使用し、変形して防御する方法だ。

光学兵器を使用したビームシールドで攻撃を防ぐ。

CYBER EX

ＶＡには一時的にジェネレーター出力をアップするＥＸモードが設定されている。これはエネルギー供給ユニットを利用して爆発的な機動力を得るというシステムで、画面下のゲージが溜まると発動可能になる。

サイバーEX

ＥＸモードを発動したときに出る技。ＶＡごとに異なる、特殊な動きや必殺技、ウェポンによる攻撃などが設定登録されている。

ギガクラッシュ

ＶＡに設定されている「エネルギーフィールド発生機能」で、一瞬で近距離に居る敵にダメージを与えられる。

バリアブルメタルによる変形

ＶＡの可変部分に使われているバリアブルメタルは、一種の形状記憶合金が使用されている。金属内に分子サイズのマイクロチップを組み込み、特殊な信号を与えることで、瞬時に任意の形状に分子配列を組み替えるという技術を応用している。今ではＶＡに欠かせない装甲素材だ。

〈フォーティ〉ダッシュアタック時の変形

VAが闘いを繰り広げるステージの数々

このゲームの舞台となるのは今から１世紀以上先の未来。地球だけでなく、コロニーや衛星基地など、宇宙のさまざまな場所でも闘いを繰り広げる。ラウンドが変わることでステージの状態も変化する。

旧東京市街

大気汚染のため居住区が地下に移動したが、未だ高層ビルなどの建造物は放置されたままだ。ここには地下居住区に入れない貧しい人や、違法ＶＡパーツのブローカーが住みついている。

VA闘技場

スタジアムの建設中段跡地を改造し、ＶＡバトルの闘技場として利用している。武器商人組織のウェポンギルドが闘技場の管理や運営を行っている。地下には賭博場やＶＡの改造工場などがある。

火山地帯

数十年前の戦争による影響で活性化し、いまだにマグマの流出を続けているため危険地帯となっている。背景にある壊れた物体は選んだ、ストーリーによって役割が変わる。

深海域

大西洋の海底。戦闘による振動により海底地盤が崩れて落ちていく。

空港滑走路

宇宙港も兼ねる、民間中継空港。背景の巨大な機体はＶＡを乗せたシャトル。徐々に炎上していく。

秘密基地

アメリカ北部の森林に作られたレジスタンスの本部基地。大型の宇宙船艦や数十体のＶＡを格納でき、かなりの設備をもつ。

特報!! SPECIAL REPORT

何と3月発売!! すでに高い完成度を見せるSS版！

MANX TT Super Bike

●セガ●3月発売予定●5,800円
●レースゲーム●レーシングコントローラー／マルチコントローラー対応

早くもサターン版「マンクスTT」画面写真を公開！　さらに今回はアーケード版に携わったスタッフがサターン版について語る！　果たしてサターン版の完成度やいかに!?

POSITION　TIME　COURSE MAP

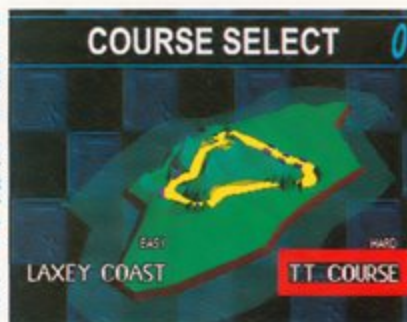
これがサターン版だ！

見よ！　これがサターン版「マンクスTT」の画面。まだまだ開発段階とはいえこの完成度だ！

アーケード版の完全移植に様々なオリジナルモードが追加！

以前お伝えしたサターン版「マンクスTT」の画面写真を入手したので大公開するぞ。見てもらえればわかるように、開発中の画面とはいえ、かなり高い完成度を誇っているこのサターン版。驚いてほしいのが、何と今年の3月には発売されるらしいのだ。詳しい発売日はまだ未定だが、これは期待せずにはいられないぞ。さらに今回、アーケード版の完全移植モードに加えて、様々なフィーチャーが追加されたサターン版オリジナルモードが搭載されることが判明した！　残念ながら、その詳細は未定だが、こちらも大期待！

コースは2コースだが、サターンモードでどうなるかが楽しみだ。でもこの画面、これで完成……じゃないよね？

このキャビネットに見覚えのある読者は多いだろう。そしてまた多くのお金をつぎ込んだという人も多いはず。ハンドルを切るのではなく、体を倒してコーナリングするというリアルな操作系は、ゲームフリークのみならずバイク野郎にも絶大な人気を誇った。サターン版であの操作感は再現されない反面、どんな味付けがされるのか非常に興味深い。

アーケード版マンクスTTを振り返る

以前も紹介したが、アーケード版の「マンクスTT」を知らない人のために、ここでチョット紹介しておこう。アーケードに登場したのは'95年の春。セガ久々のバイクゲームということから業界の注目を浴び、デビュー後のその人気ぶりは予想以上のものだった。とにかく話題を呼んだのが、完全なオンステップによるライディングスタイル。さらに本物と比べてもなんら遜色ないエキゾーストノートを発生するマフラーの存在も、「マンクスTT」を大きくアピールする強力な武器となった。もちろん、操作系にとどまらずゲーム性においても、これまでのバイクゲームにはない要素をいくつも導入し、成功している。特にあのスピード感は絶品だ。

さすがに綺麗なアーケード版。モデル2を完全に使い切っている。

サターン版「マンクス」、コースの再現度をCHECK!

では現状でのコースの完成度を見ていくことにしよう!

LAXY COAST（ラクシー・コースト）

初心者向けのハイスピードコース。アクセル全開で突っ走る壮快感は最高だ!

ホームストレートの完成度は、この時点でもかなりのもの。この部分に限らずまだまだ調整中なので、今後に期待。

もっとオブジェクトは増える!?

初心者向け、また対戦向けとして設計されたハイスピードコース、ラクシーコースト。ご覧のとおり、サターン版もかなりそれらしくでき上ってきているのが伺える。ただ、まだちょっと遠くのポリゴンが欠けたり、コース脇のオブジェクトが少なかったりするのだが、もちろんそのあたりはマスターアップギリギリまで調整していく、とのこと。さすがにアーケード版と比べると相違点はいくつもあるが、見比べないと気にならない。

アーケード版

ホームストレート。左のサターン版と見比べると、やっぱりいろんな違いが……。

第1チェックポイント手前。そういえば、アーケード版のマシンスピードによる画角の変化は再現されるのだろうか!?

第1チェックポイント手前。このへんの完成度は文句ナシだ。

トンネル後の大きな左バンクコーナー。バンクの再現度もバッチリ。

第2チェックポイント後の高速コーナー群。このコース中盤から後半にかけては、アーケード版でもかなり遠くまで見渡せてしまうエリアなので、サターンではポリゴン数的にキツそうなポイント。ちなみに動きはアーケード版60に対してサターン版は30フレームだ。

T.T COURSE（T.T コース）

実在するマン島のコースをモチーフに、アレンジを加えたT.Tコース。その完成度は!?

アーケード版

ホームストレート。画面に画角が付けられているのがわかるかな?

コース中盤のテクニカルエリア。迫りくるウォールが大迫力!

コース後半。ちなみにT.Tコースも終始全開でラップ可能だ。

美しい森や街並みも完全再現!

ハイテクニカル、そしてハイスピード……。そんなT.Tコースは、完成度的にはラクシーコーストよりも上のような感じさえするデキ。この段階でもアーケード版と比べて、森や街並みの雰囲気が非常に良くできているのがわかるはずだ。とはいえ、これでもまだまだ開発途中。今後は、さらなるテクスチャーの調整などを行っていくらしいぞ。

最初のテクニカルエリア。まずはココをうまく抜けられるようになることが重要だ。

ホームストレート。この後、下りながらの左、右へと若干コースがうねっているのだが、問題はそこの再現度。視界が広いためポリゴン欠けが懸念されてはいるが、その度合いでスピード感がカラリと変わってくるので、開発陣にはぜひ頑張ってもらいたい。ここでのスピード感はこのコースの命だ。

左右は森。上りながらこの森を駆け抜け、そしてジャンプに差し掛かる。ここのデキはいい。

小さな街の間を猛スピードで走り抜ける。この街並みはアーケード版と比べても遜色ない。

コース後半の高速コーナー群。ココはラクシーコーストと共用されている部分だ。

名物のシケインも見てのとおり、完成度は非常に高い。直線的に抜けて脱出速度を稼げ!

アーケード版「マンクス」開発者が語るサターン版

藤井慎一氏 interview

よくここまでやってくれたな、って思いましたよ!!

アーケード版「マンクスＴＴ」の開発に参加し、プランナー、上級コースのディレクションを務める。ちなみに「タモリのジャングルテレビ」にも出演していた。サターン版では、オープニングムービーの制作を手掛ける。その気になる映像は近日公開する。期待して待っていてほしい。

本誌■見た目、藤井さんはサターン版をどう思われますか？

藤井■アーケード版で１番やりたかったことは、バイクに足を乗せてゲームをさせるということが目的だったんで、この差っていうのは、どうしても家庭用と業務用で出てくると思うんですよ。けれど、それを差し引いてもレースゲームとしてどう面白いかっていうところが勝負だと思うんです。これに関してもかなり良い線、いってるんじゃないかと。最近、サターンの移植ゲームの質はすごく高くなってますよね。ですから、ぜひこれは皆さんにプレイしていただきたいと思います。

本誌■業務用「マンクス」はワールドワイドな市場を狙った作品でしたが、家庭用の展開は？

藤井■CD屋さんに行くと日本のCDはもちろん、外国のCDも選べるわけじゃないですか。ゲームの制作者もここだけでやっていても仕方ないじゃない、ということに気付かないと、と思いますね。

本誌■家庭用ならではのテイスト、その点で藤井さんからリクエスト的なものってありましたか？

藤井■バイクがビジュアルとして、かっこいいっていうのをメインに出してほしいとリクエストしたんですよ。その点に関しては、十分合格点ではないかと思っています。

本誌■家庭用で業務用に勝っている部分などはありますか。

藤井■僕が見て思ったのは、マン島って実際に、すごく曇っているんですよ。それが業務用では見た目を重視して、あえて空を真っ青にしたんです。家庭用はその点、作り込めるので曇り空というのが入っているんですよ。それは本当のマン島に、より近いイメージっていうのが表現されてると思うんですが、それっていうのがかなりのウリじゃないかなと。

本誌■レースゲームには重要なスピード感などはどうでしょうか？

藤井■いけてると思いますよ。開発陣のがんばりがわかりますね。

本誌■マルチコンコントローラーでの操作感はいかがです？

藤井■かなり、いいですね。ノーマルパッドでも、アナログの感覚により近づけるよう、モーションにディレーが、かかってるんですよ。その辺の開発者魂っていうのは、結構しびれましたね。それは、水口さん（現AM分室室長　水口哲也氏）ふうに言うとですね、情感デザインってことだと思うんです。場面ごとに人はどう思うのかっていうところをデザイン、プログラムされているって感じです。これはコンシューマのバイクゲームで最高のデキだと思います。

本誌■急に移植が発表されたんですが、その時の藤井さんの率直な感想というのを聞かせてください。

藤井■まあ、業務用は水口さんがプロデューサー的立場で、僕はそのソフトウェアのプランナーでした。ですから、個人的にはソフトばっかし見てたわけです。だから体感というものはあまり関係ないんですよ。ゲームが面白いっていうところを作ってるから。それが、僕のところに家庭用のプログラムサポートをよろしくとお願いされた時は、「やった！ 面白い仕事が増えた！」って感じでしたね。

本誌■家庭用開発チームの努力などが感じられたところは？

藤井■プロとしての仕事っていうのがROMに押し込まれてくるじゃないですか。そういうところに自分の作った物に対して責任を持っている。そういうのを感じましたよね。途中までは、開発途中ということもあり、不安な点があったのですけど、それから２カ月ぐらい経過したら、絵的にもインタラクション的にもレベルが上がってきて、プロだなっていう感じをすごく受けましたね。

本誌■最後に一言お願いします。

藤井■水口さん、瓜生さん、良いソフトできましたよ（笑）。

本誌■ありがとうございました。

決戦兵器

本作でネルフが戦うことになる3段階に成長する使徒。今回、紹介している上の2点の写真は成長3段階目にあたる成体の使徒。幼体のときからは想像もできないほどの変容ぶりだが、まだこの使徒がどんな攻撃をしてくるのかといった、詳細はまだ不明。また、写真ではお伝えできないのが残念だが、このブック処理によるシーンでは、エヴァや使徒がグリグリ動きまくる点にも注目したい。ポリゴン＆グーローシェーディングによるエヴァの動きは、テレビ版で見たエヴァとはまた違った一面を見せてくれるぞ。はたして、この使徒を相手にシンジたちはどのような戦略を練るのか、また、この使徒がどんな動きをするのかも今から気になるところ。今後の情報に要注目だ！

新世紀 EVANGELION 2nd Impression

●セガ●3月7日発売●6,800円●アドベンチャー●全年齢推奨●1人プレイのみ

完成度 75%

前回では新作アニメーションを大々的に公開したけど、今回の情報は新しく手に入ったブック処理によるポリゴン化されたエヴァと新作アニメーションによるシンジのカットを紹介。「え～、これだけぇ？」という声が聞こえてきそうだが、次回では再び最新画面を大放出する予定なので、今回は迫力あるエヴァと孤独なシンジを見て来週まで我慢しててくれ。

まだ14歳という若さだけど覇気はなく、周囲の人間に対しても心を閉ざしている内向的な少年、碇シンジ。新作カットでも上の2枚を見る限り、暗い影を背負っているのは相変わらずのようだ。ただ、気になるのは左の写真。転校生の山岸マユミがシンジの方を見て微笑んでいるのだが、この写真を見る限り、マユミがシンジに対して好意的であるのは間違いないだろう。一番、気になるのはこのマユミの笑顔に対して、シンジがどんな表情をしているかなのだが……？　本作で注目したい部分の一つは、やはりテレビでは見れなかったキャラクター同士の人間関係なので、マユミとシンジの関わり合い、それを見てのレイとアスカの行動にも注目してみよう。

孤独な少年

「エヴァの音楽は素晴らしい。私は1日1回はサントラを聴かないと気が済まないぐらいエヴァの音楽に心酔している。そこで、このはみ出しコーナーでエヴァの音楽について語り合えるコーナーが欲しいのだ。毎回1、2曲ぐらいのレビューを載せて、できれば読者投稿のランキングなんかもやってくれると嬉しい。私のお気に入りベスト3は「GooD,or Don't Be」（Ⅲ）、「Both of you,Dance Like You Want to Win！」（Ⅱ）、「THE BEAST」（Ⅰ）だ。（東京都／池田　勉）」熱のあるハガキをありがとう。今後もハガキは随時募集中!!　これからも「エヴァはみ出し」係まで送ってね。

熱き女神たちがついにサターンに降臨!!

アドヴァンストV.G.

●TGL●3月14日発売●9,800円（初回限定版）6,800円（通常版）
●格闘アクション●2人対戦プレイ可能

様々な機種に移植されている美少女対戦格闘ゲームがついにサターンに登場だ。

「最強」の称号、「夢」を求めて女神が集いV.G.が開催される

最強のウエイトレスを決定するために謝華グループが選考会を開く。優勝者には10億円と伝説の一等地を提供するという。これに触発され、9人の美少女格闘家が店の名誉と将来、そして自分の夢のために闘うというのがこのゲームのストーリーだ。「アドヴァンストヴァリアブルジオ（V.G.）」はオーソドックスな2Dタイプの格闘ゲーム。初心者でも楽しめるように必殺技のコマンドは簡単で、複雑なものがないのが特徴。そしてアニメファンも楽しめるように、人気の木村貴宏を原画に起用したアニメーションもポイントだ。

綾子が蹴る！

里美が燃やす！

V.G.参加選手は9人の美女

最強は？

V.G.はすでに3回開催されているが、優勝者は毎回V.G.を企画したレイミ謝華である。そのほかに今回は8名の参加者がいる。その出場者は外食産業で勤務しているか、アルバイトをしている美少女たちで、様々な格闘術を習得しており（一部例外あり）、かなりの実力者ぞろい。外食産業の各チェーン店の代表なので聞いたことがあるような名前や、見たことがあるような制服を着ている女の子たちばかり。果たして、一番強いのは誰？

ハンナミラーズ代表の武内優香。このゲームの主人公。ストーリーモードでも大活躍する。

不土家代表の綾瀬奈美。見た目はお子様だが高校生。紐付きのネコグローブを装着して闘う

あそぼ・あそぼ・あっそぼ～

SDキャラクターのコミカルな戦闘シーンや独特の世界観が人気の〝ファーランド〟がサターンに登場だ。このサターン版１作目はSFC版「ファーランドストーリー２」の移植作。今までに８タイトルが発売されているパソコン版とは違った世界でストーリーが進行していく。もちろん操作性の高さや戦闘シーンのかわいさは健在。取っつきやすいシステムで〝ファーランド〟ユーザーだけでなく、全く初めての人にも楽しめるゲームに仕上がっている。またサターン版では店で傭兵を雇い入れる「傭兵制度」や、複数の敵にダメージを与える「広範囲魔法」などが追加され、より戦略性の高いゲームになった。ビジュアルの面でも、戦闘シーンのキャラクターがCGレンダリングキャラ、今までと違ったかわいらしさで、ファンが増えそうだ。

SPECIAL REPORT 特報!! 人気のシミュレーションRPGついに登場!

ファーランドストーリー ～破亡の舞～

●TGL●3月発売予定●6,800円
●シミュレーションRPG●全年齢推奨

ステージの最初に会話シーンが入り、よりストーリーにのめり込ませてくれる。

フィールドの特徴、敵の配置、クリア条件などを確認しておこう。サターン版は敵の思考力もアップしているため、より手ごたえのある戦闘が楽しめそうだ。「傭兵制度」の追加でショップの位置も重要になってくるぞ。

STORY

アーク（SFC版ファーランドストーリーの主人公）がフェルサリアの王位についてから20年。世界は大きく動き出し、戦乱の時代を迎えた。イオニア大陸の辺境ヴァルが近隣諸国を併合し、ヴァルデス帝国と称して世界征服に乗り出したのだ。皇帝ネレイドの腹心ギボゲラは、第二王子リアド（主人公）の幼なじみサリーナの舞う「破亡の舞」といわれる舞が、世界を滅亡させることができることを知り、世界征服に利用しようともくろむ。「破亡の舞」をめぐり、帝国軍とリアドの戦いの火蓋が切って落とされた。

初めは主人公のリアドとサリーナの2人だけだが、ストーリーが進むごとに新しい仲間が加わっていき、最大21人のキャラクターが仲間になる。次々に仲間が増えていくのも「ファーランドストーリー」の特徴だ。

サターン版はここがパワーアップした!

戦闘シーンのSDキャラがアニメ調の絵からCGレンダリングキャラになった。見た目やキャラの動きだけでなく、必殺技のエフェクトも、キレイで滑らかに表現されている。キャラごとに攻撃手段もさまざまなので１人１人の動きに注目してみよう。レベルアップ時の表情や動きもかわいいぞ。

必殺!ブレイクストーム

主人公のリアドは通常攻撃のほかに、高い攻撃力を持つ必殺技〝ブレイクストーム〟を使う。リアドの成長とともに必殺技の威力も増していく。

サリーナの舞

サリーナは舞の力で敵にダメージを与える。また貴重な「広域魔法」を使えるキャラクターだ。しかも攻撃だけではなく舞で味方を回復させることができる。

このゲームは全部で25面あり、フィールド上で敵味方が移動と戦闘を繰り返しながら進めていくターン制。敵を誘導して広域魔法を使うなど、味方のさまざまな能力を活用して戦うのが〝ファーランド〟の面白さだ。ステージ前後のイベントでは、ストーリーに登場する各キャラとの会話シーンがあり、仲間になることもある。

エンジェルグラフィティ（仮）

あなたへのプロフィール

「きまぐれオレンジ☆ロード」コンビが贈るリアル恋愛シミュレーション。このゲームで女の子の恋愛に対するリアルな感情に触れてみてほしい。

●ココナッツジャパンエンターテイメント●初夏発売予定●価格未定●恋愛シミュレーション

より現実に近いシミュレーション

このゲームは女の子との会話やデートなどを繰り返し、イベントなどを通じて親密度を上げていき、女の子の心をつかむのが目的となるリアル恋愛シミュレーションだ。

注目するポイントはキャラクターデザインをまつもと泉氏、ストーリーを寺田憲史氏の「きまぐれオレンジ☆ロード」コンビが担当していることだ。そして豪華声優陣の起用により女の子の気持ちをリアルに現わしている。そしてこのゲーム最大のポイントは、現役の女子大生がシナリオアドバイザーとして参加しているところ。女の子の視点からの意見がゲーム全体に反映されているので、他の恋愛ものゲームと違い、パラメータ上げに終始するのではなく、リアルな恋のかけひきが楽しめるのだ。

※画面は開発中のものです。

サターン版画面初公開

ついに到着したグラフィックを初公開。しかもこのサターン版画面は追加画面。今回は3枚だけだが、さらに美しくなったグラフィックと女の子に期待せよ。

女の子たちと親しくなるために

女の子達と親しくなるためには、自分を磨くことが先決だ。勉強やスポーツにも力を入れ、テストなどのイベントで実力を発揮すれば君への関心も高まるはず。また、最初はデートできる場所も少ないし、デート費用も苦しい。そんな時に重要なのが情報収集。雑誌を見たりしてデートスポットやアルバイト先を探すのだ。でも、重要なのは彼女達の反応から敏感に気持ちを察して行動すること。パラメータを上げただけでおとせるほど女の子は甘くないのだ／

情報コマンドで調べられるのはアルバイト先とデートスポット。月初めには代わるので毎月チェックが必要。

うまく彼女をデートに誘えても、資金がなくては彼女が負担する結果に…。アルバイトしてから誘うのが基本だ。

※画面はプレイステーション版です。

SDキャラの追加で表情豊かに！

アルバイトや部活などの行動を決定したときに出てくるSDキャラも、サターン版では新たに追加された。見た目も可愛いぞ。

アルバイト

着ぐる身

テニス

文芸部

出前

ディーラー

かわいい女の子との出会い…それは恋の必要条件

麻倉　夏実

主人公の隣に住む幼馴染みの女の子。母親と死別し、父親に育てられたため、非常に男っぽい性格。バンドでボーカルとドラムを担当している。幼い頃からずっと主人公に恋心を抱いているが、主人公は気づいていない。

北条　弥生

常に流行を追っていて、自由奔放で明るく可愛い女の子。細かいことは全然気にせず、言いたいことはハッキリというタイプ。だが、そんな彼女を振り向かせるのは難しい。噂では昔の彼のことが忘れられないらしい。

まなみグレース

将来は女優になることを夢見ている知的な帰国子女。日本文化に興味があり、馬鹿丁寧な言葉で喋る。知的な外見とは逆に、言葉使いのせいで、多少抜けているように見られる。芝居好きなためか性格が豹変することがある。

島津　セリ

体操のオリンピック候補生。他人を寄せ付けない態度を多く示すが、本当は心の優しい、寂しがり屋な女の子。練習中の事故によるケガの後遺症と周囲からの期待によるプレッシャーで精神的に不安定。子供が好き。

天野　美鈴

主人公の学校へ転入してきた美少女。旧財閥系のご令嬢。おとなしく、しとやかな典型的なお嬢様タイプ。父親に溺愛されて育ったため、極度のファザコン。自分の名前と同じ鈴をラッキーアイテムと信じ、身につけている。

2人の天使の役割は

イヴは優しく真面目。理性を持った「純愛」を守護する天使。愛は育てるものだと信じている。フレイヤはイヴとは正反対で自由奔放な性格。本能に任せた「激情愛」が本当の愛と信じている。2人は昔、お互いの信じる「愛の形」が正しいと信じて戦った。そのときはイヴが勝利し、フレイヤは封印されたが、現在フレイヤは復活して、イヴの「純愛」を否定する方向でストーリーに絡んでくる。イヴは男女を見守り、天使の泉で現在の愛情度などを教えてくる。

新たに発表された
御意見無用
Anarchy in the NIPPON

通常キャラクターのうち、4人までは発表されていた。今回は、新しく発表された使用キャラクター2人を紹介していこう。ちょっとナンセンスだが、修学旅行で仲間とはぐれる竜司。一見コギャル風にもかかわらず、プロレス同好会に席を置く美優。嵐の予感！

●メディアミューズ
●4月下旬発売予定
●5,800円●3D対戦格闘
●2人プレイ可能

地元ヤンキーこと鮫島竜司

鮫島竜司とは……

修学旅行中仲間とはぐれ、道に迷う竜司。途中神社（竜司のステージ）で、石段に座っているコギャルに一目惚れし、話しかけるが見事に失敗。話の内容が悪かったと反省しながら歩き始めるが、しだいに荒立区民全員への憎しみが芽生え始める……。

竜司の持つ技性質は、ダメージを重視したものが多い。豪快な大技に期待。

相手に足をかけ、頭を地面に数回叩きつける大技。これは上段投げで、同じモーションで下段投げもあり、その場合相手は顔面から叩きつけられる。

男・鮫島のラフ案と五面図！

修学旅行に行くとは思えないほど、貫禄のある面構え。また、その貫禄に輪をかける肉の付き具合。ラフ案とはデザインが調整されている。

鮫島竜司
RYUJI SAMEJIMA

Special Interview 鉄人が語る ご意見無用

吉嶺 豊彦
（池袋サラ）

「御意見無用」を制作するに当たって、そのほとんどを受け持つ人。「バーチャファイター」の鉄人として日夜忙しい中、どうすればみんなが楽しめるものになるのか試行錯誤している。

編集部　まず現在の進行状況と、ステージやシステム的なことなど、教えていただけるものがあれば……。

池サラ　進行状況に関しては、順調と言いたいところですが、徐々にというのが本音ですね。全然できていないわけではないんですけど、以前の発表会とくらべて、プラス5％ぐらいかな。今苦労しているのは、モーションやコリジョン（当たり判定）ですね。経験ある人に大変だよって聞いていたんですけど、ホント大変です。それができれば格闘部分はほぼ完成で、あとは飾りつけの部分だ

　※画面は開発中のものです。

キャラクター2人をど～んと紹介!!

フルネームは高倉美憂。コギャルのイメージとしては、やっぱり学校の制服姿だが、それをもくつがえすコギャルの普段着。2Pカラーは、制服姿に薄手のセーター（しかも黄色）&ルーズソックスらしい。見たい!!

右はテクスチャーを張られる前の開発機上の写真。よく見てみると、相手の足は片方しか持っていない。そして相手を思いきり2回転させて豪快に投げ飛ばす。見た目は女の子らしくカワイらしいがかなりパワフル。正式名称はワンレッグジャイアントスイングだ。

美憂とは……

日常に退屈しており、「何か楽しいことないかねー」が口癖。父（シゲオ）がチーマーに絡まれていたとの情報を友達から耳にして、父を情けなく思うと同時に複雑な思いを抱く。そして、そのチーマーを探し出そうと決意する。

設定上ではプロレス同好会らしく、そこから想像させる、豪快な投げ技が気になるところ。また打撃技にも、色々な期待がふくらむキャラクター。

けになるんですけどね。飾りといえば、体力ゲージなんかもなんだかしっくりくるものがなかなかできなくて……、案は色々あるんですけど。
編集部　プレイヤーが選べたりするというのはどうです？
池サラ　それおもしろいかも（笑）。あと、体力ゲージなしっていうモードは用意するつもりでいましたけど。スリルありますよね（笑）。他は作っている最中なんで変更は十分あるんですが、まず打撃より投げを重視したいなと。ステージではリングアウトなしと、柵付きでリングアウトありの2種類を考えています。サドンデスなんかでは幅1mの鉄骨に左右にロープを引いただけのものとか、ステージによって内蔵時計で時間を表現しようとか、色々考えてます。
編集部　これで6キャラが公開されましたが全部で8キャラですよね？
池サラ　そうですね。あとは基本キャラ2人とボスキャラですね。8人目は生徒会長にしようということで、名前も決まってたんですが、結局変更になりました。というのも、新宿さん（羽田さん）ととあるホテルで朝食を取っていたところで「8人目のキャラだけど、なんだかパッとしないねぇ」とか話してたんです。その時、ふと僕が隣の席に目をやったところで、優雅に飯を食べている、ある人物がいたんです。その瞬間、僕が「新宿さんあれだよ～」って言ったら、賛同してくれて。で、その時見た人物をモデルにすることになったんです。今はまだ公開できないんですが、すごいヤツですよ。
編集部　今回公開された2キャラのことで、何かひとつ見所は……？
池サラ　コギャルの場合は、ワンレッグジャイアントスイングですかね。彼女はプロレス技が多いんですけど、相手を持ち上げるような技をかける時に、女子プロみたいに相手も反動つけて持ち上げやすいようなモーションが入るんですよ。竜司は相手の頭をつかんで地面にたたきつけたり、常に相手の目を睨み付けたまま殴られてもそのままにらんでいるとかね。
編集部　加瀬さんにはどう要望を伝えているんですか？
池サラ　この仕事をすることになってから依頼はずっと電話でお話ししているんですが、イメージを言えば、すべてがきちんと帰ってくるんで大助かりですね。そうそう、サタマガさんの記事も読んでるって電話でおっしゃってましたよ。
編集部　ありがたいですねぇ（笑）。では最後に読者にメッセージをいただけますか。
池サラ　利益を度外視して、ゲーマーと呼ばれている僕らが楽しめるものを作っています。ちゃんと納得がいけるものができるまで妥協しないので、楽しみにしていてください。
編集部　今後も頑張ってください。

NEW RELEASE TITLE

最新の セガサターンタイトルを キャッチUP!

新着セガサターンソフトが大集合!
注目の本紙初登場タイトルも満載だ!

発売間近の話題作をコレクション。
いやがうえにも期待が盛り上がるぞ!

発売直前の セガサターンソフトを 大紹介!

NEW! THE UNSOLVED（ジ アンソルブド）

完成度 80%

「ロズウェル事件」50周年となる1997年、UFOの正体がゲームソフトで遂に明らかにされる!?

●ヴァージン インタラクティブ ●5月2日発売予定 ●7,800円（CD-ROM3枚組） ●ハイパー サイエンスアドベンチャー ●18歳以上推奨

UNESOLVED 20世紀の未解決に迫る問題作登場!!

宇宙人や予言だとかで、時代はまさに世紀末。その波はサターンユーザーとて回避できなかった！ 日本屈指のサイエンス・エンターテイナー、飛鳥昭雄氏が原作を手掛けるハイパーサイエンスアドベンチャー「THE UNSOLVED」は、現実世界で発生する可能性を持った不可思議な事件をプレイヤーが追跡・検証・判断し、真相の核心に迫っていくという内容のゲーム。UFOや異常心理犯罪といった、いわゆる超常現象事件に関する情報を中心とした、ノンフィクションベースのスリリングな展開が楽しめそうだ。飛鳥昭雄氏独自のデータに基づいた驚愕のエンディング（数種類あり）を見た日からあなたは眠れなくなる！

全編ハリウッド・ロケを敢行した再現ドラマ形式の実写映像は、ホラー系SF映画の巨匠ブライアン・ユズナのディレクションにより、不気味な臨場感を醸し出している。一部、未公開情報を交えた貴重なシーンも収録されているらしい。

「PROJECT THE UNSOLVED」発足!!

1月28日、東京・銀座で行われた「THE UNSOLVED」の製作発表で、「PROJECT THE UNSOLVED」の全容も明かされた。このプロジェクトで、「THE UNSOLVED」の多角的なメディア展開を進めていくという。

例えば、2月20日から始まるコミック連載（週刊ヤングサンデー／小学館）。コミックの舞台は日本のテレビ業界。ゲームとは違った展開が楽しめそうだ。他にも4月の小説化（KKベストセラーズ/角川書店）、インターネット（http://jamp-net.co.jp/unsolved/unsolved.html） での情報公開など、次々に発表していくとのことだ。

また、当日はイメージキャラクター「EBE」も登場。今後はキャンペーンなどで活躍するらしい。今後の展開に大いに期待しよう。

テーマ曲「蝶（chou）」（2月26日発売／東芝EMI）を歌う清水あゆみさんも駆けつけたぞ。

右からゲームプロデューサーの吉原氏、原作・原案の飛鳥氏、そして映像プロデュースの一瀬隆氏。

事実とドラマが交錯する戦慄のシナリオ

プレイヤーは新聞記者のマック・キャラハンとなり、2人の相棒とともに原因不明の猟奇殺人事件の調査・取材を進めていく。ゲーム前半部において、事件の真相に迫ると思われる3つの大きな方向性の中から1つを選び、中盤以降でそれらに関する情報を集めていく。プレイヤーが最終的に導き出した結論をもとに新聞記事が作成され、そのクオリティによりエンディングがさらに細かく分岐する……というわけだ。従来のゲームとは、話題や情報の切り口が明らかに異なるだけに、新鮮なプレイ感覚を味わえるだろう。

プレイヤーに与えられる情報・問いかけには肯定または否定で返答し、調査の方向性を決めていく。

超常現象に関するデータベースとしての魅力も備えているのだ。

これはフィクションなのか？ それとも……

NEW! CASPER

●インタープレイ／EAV● 4月25日発売●5,800円●アクションアドベンチャー●全年齢推奨

完成度 80%

謎だらけの屋敷の中を冒険するアドベンチャー。かわいいキャスパーの仕草にも注目しよう。

オバケのキャスパー大活躍!! 屋敷の中は仕掛けがいっぱい

昨年公開された映画「キャスパー」がゲームになった。オバケのキャスパーが、ホイップスタッフ屋敷を舞台に冒険を繰り広げるアクションアドベンチャーだ。プレイヤーはキャスパーになって屋敷内のアイテムを集め、仕掛けを解いていく。謎解き以外にも、細部まで描き込まれたグラフィックや、可愛らしいキャスパーがゲームを盛り上げてくれるぞ。またゲーム中のメッセージから漢字を減らしたり、アドベンチャーの目的を明確に教えてくれるなど、小さい子供でも楽しめる内容だ。ゲームが進むと通風口などを利用して、自由に屋敷内を動き回ることもできる。

気になるあの子と友達になりたい!

まずは引っ越してきた女の子と友達になること。彼女のためにプレゼントを探そう！

屋敷の中には色々な鍵が落ちている。宝箱を開けるには？

屋敷内には危険がいっぱい。食べ物で体力をつけておこう。

大人のオバケは敵なの？？？？

この屋敷には他にもお化けが住みついている。1人は食堂に行くと現れ、追いかけ回されるぞ。捕まると体力を減らされてしまうのだ。

ピースを集めろ

このパズルを完成させると何かが起こる？パズルのピースは屋敷内に隠されている。さまざまなアイテムを使って、仕掛けを解いていかないと見つからないぞ。

NEW! 幻のブラックバス

●メイクソフトウェア● 3月発売予定●5,800円●フィッシング●全年齢推奨

完成度 80%

ファンタジックな見た目とは裏腹に中身は本格派。子供に戻り、幻のバスを釣りに出かけよう！

ファンタジックな釣りを楽しもう!

主人公は釣りが大好きな少年。夢の中で出会った妖精と「幻のバスを釣り上げるまで夢の世界から戻らない」と約束してしまったが……。

初心者には取っつきにくいイメージが強い「釣りゲーム」。このゲームは見た目の楽しさ、簡単な操作で手軽にバスフィッシングが楽しめる。内容は「釣りのおもしろさ」を追求した作りで、バスフィッシングの魅力のひとつ、魚がヒットした後のファイティングの迫力が味わえる。また、ルアーを遠くに投げるキャスティング時の「技」を覚えるなどの要素もあり、「釣りのリアルさ」に「RPG的な楽しさ」を加えた、一風変わった釣りゲームなのだ。ビジュアル面では妖精や魚、情報をくれる動物達に加えて背景などが、すべてがポリゴンで表現されているぞ。

視点がぐるぐる変わる!

ファイティングでは、魚の動きにより3種類の視点が切り替わる。ロッドを操り、タイミング良くリーリングしよう。

ゲームの初め、少年と妖精が出会うところでは、かわいいビジュアルシーンが入る。

釣り場の近くで店を経営する動物達から、ルアーや情報を入手することができる。

釣りをする場所を変えながら。制限時間内に目的のバスを釣ればいいのだ。

ステージごとに、釣り上げるバスの数や大きさなど、クリア条件も変化する。これぐらいの大モノが釣れれば文句ナシ。制限時間に注意して、条件にかなう魚を釣り上げよう。

ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織

完成度 95%

●コナミ●3月20日発売●2,800円●プライベートコレクション●全年齢推奨

大きく広がり続ける「ときめき」ワールド。藤崎詩織ファン必見のコレクターズアイテムだ。

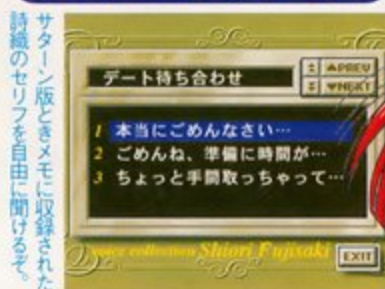
藤崎詩織のすべてがここにある

「ときめき」のアイドル的存在、藤崎詩織のバラエティソフトが登場。主人公の幼なじみとしての一面と歌手としての彼女、藤崎詩織の魅力をたっぷり詰め込んだソフトだ。12月に発売されたシングルのビデオクリップや全身が描かれたCG集、セリフ集といったデータベースなど、ファンにとってたまらないモードが満載だ。

夏のデートでは、後ろに並ぶ水着の中から好きなものを着せて海水浴場に行ける。

ポートレートコレクション

今まではなかなか見られなかった、全身像のCGが満載。制服や水着など、さまざまな服装の詩織が見られるようになった。

ボイスコレクション

サターン版ときメモに収録された詩織のセリフを自由に聞けるぞ。

デートスペシャル

本編より細かいやりとりが楽しめるデートスペシャル。春夏秋冬4つのシナリオがある。

～ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.1～ 虹色の青春

完成度 30%

●コナミ●今夏発売予定●価格未定●アドベンチャー●全年齢推奨

「ときめき」の世界をよりドラマティックに演出する、青春アドベンチャーの第1弾登場。

きらめき高校、もうひとつの恋愛ストーリー

「ときめき」に登場したキャラクターと、より深い学校生活を体験できるアドベンチャーゲーム。今回は第1弾として、「虹野沙希」を中心に物語が進んでいく。主人公はレギュラーを目指すサッカー部補欠選手。虹野沙希はマネージャーとして登場する。注目はその後輩として新キャラクター「秋穂みのり」。同じくサッカー部のマネージャーをしていて、明るくさばさばした現代っコ。虹野沙希を慕っているという設定だ。ストーリーの中ではどんな活躍をするのだろうか？

高校2年生の春の17日間は君にとってもっとも青春する時間になるはずだ。

後輩ということだけでなく、今まで「ときめき」に登場した女の子とはひと味違った性格の女の子だ。

なんでもズケズケ言ってしまうところがあるらしい。そこが魅力でもあるけれど、トラブルを起こす欠点にもなってしまいそう。バッテン型のヘアピンが特徴的な女の子。

秋穂みのり登場！

雀帝 バトルコスプレイヤー

完成度 80%

●ダイキ●4月18日発売●6,800円●麻雀●全年齢推奨

コスプレブームの昨今、もっとも熱い麻雀ゲームだ。すべてのコスチュームを入手できるか？

究極のコスプレ麻雀バトル開催!!

プレイヤーは西園寺優子の代打ちとなって、すべてのコスチュームを手に入れるための麻雀勝負をする。

パソコン用麻雀ゲームとして発売された、大人気「雀帝シリーズ」がサターンに登場だ。コスプレイヤーの少女たちと麻雀で勝負。相手に勝つことができれば、コスチュームの着せ替えも楽しめるのだ。さらに対戦相手はアニメキャラクターと実写の両方が登場し、アニメキャラは三石琴乃、氷上恭子、根谷美智子など人気声優が演じる。もちろん演出面だけでなく、麻雀も4人打ちの本格派。特典として、撮影風景や女優、声優のインタビューを収録した「おまけソフト」が付いてくるぞ。

所持金が増えたらお店でコスチュームを購入。逆に負けたときはコスチュームを売ってお金を入手する。

勝てば天国、負けると……

彼女達に負けると「バックストリート」という裏の世界に落とされてしまうぞ。

美女たちのコスプレをご覧あれ

ボイスファンタジア 失われたボイスパワー

完成度 80%

●アスク講談社●5月9日発売●6,800円●アドベンチャー●2枚組●全年齢推奨

アニメキャラを演じる声優と、実写映像の声優、両方が楽しめる。1本で2度オイシイソフト。

アニメと実写映像でストーリーが展開するアドベンチャー。ゲーム世界に閉じ込められた声優を救出することが目的で、プレイヤーは現実世界からゲーム世界へと旅立つこととなる。ゲーム世界の中の声優は、昼はアニメキャラの姿だが、夜になると覚醒、本来の姿となり記憶を取り戻す。そして、昼間に起きたイベントの情報を声優から聞き出し、これをヒントにゲームを進めていくのだ。

インクファイア

魔王の手先として主人公に立ちはだかる……が、仲間にすれば心強いことこの上ない女戦士。

さまざまな力を持つボイス。伝説のボイスパワーには謎の力がある。

DAYシーン

横山智佐の昼間の姿、インクファイア。ストーリーの謎の一部を握っている。

笠原弘子の昼の姿フレット。強力なボイスパワーを持つ。

小西寛子は、昼はウィープに。初めて主人公に出会うキャラ。

NIGHTシーン

夜になるとアニメキャラのインクファイアから横山智佐へ。この間に情報を聞き出そう。

王家の血を引くフレットは、覚醒すると笠原弘子に。

見習い魔導師ウィープの本来の姿は、小西寛子。

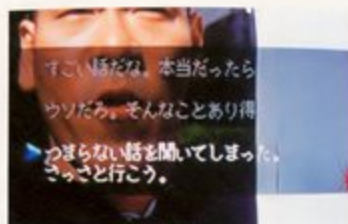
NEW! 東京SHADOW

完成度 85%

●タイトー●4月11日発売●予価8,800円●ムービーノベル●3枚組●全年齢推奨

主人公はこの世の者ではない青年。渋谷を舞台にした実空間と地下の虚構の世界に旅立とう。

渋谷を舞台に繰り広げられる本格サイコミステリー

東京は渋谷にまつわる様々な歴史的事実をもとに、都市の運命に捕らわれた人々を描いた小説「東京ＳＨＡＤＯＷ」。この物語が原作の雰囲気そのままにゲーム化される。実写ムービーとＣＧ技術を自然な形で融合。シナリオは複数のエピソードからなるマルチエンディング制が採用される。君は闇に閉ざされた真相にどこまで迫ることができるだろうか？

若者の街として名高い渋谷。だが、霊的なスポットも数多く存在している。プレイヤーはある人の背後霊となって、複数のエピソードで構成されたストーリーを進めていくのだ。

ドラマやＣＭでおなじみの宝生舞をはじめ、菊池あゆみなど豪華俳優陣が起用されている。

ストーリーの分岐は君の行動次第。また、「やさしさ」や「運」などの要素によって行動が判定される。

画面をクリックして情報やアイテムを入手。時間の概念も取り入れられているのだ。

モンスタースライダー

完成度 ？%

●ダットジャパン●3月28日●5,800円●パズル●全年齢推奨

ホラーモンスターがわんさか登場する、落ちものパズル。3つのゲームモードが楽しめるぞ。

ブロックをすべらせて連鎖を狙え！

フィールドを左右に傾けつつ、ブロックをすべらせながら消していく落ちものパズル。ストーリーモードは、ヒロイン・ニーナになって、ドラキュラにさらわれた姉のクローディアを救出するのが目的だ。コミカルなホラーモンスターは、すべてポリゴンで表現されている。特殊なアイテムを消すことによって、一撃必殺のスペシャルアタックも使えるぞ。また、同じ色のブロックを同時に消すことのできるアイテムもある。それらを上手に使って勝ち抜こう。

ストーリーモード

コミカルな３Ｄキャラによる漫才デモが楽しめる。メッセージはすべて音声付きなのでとてもにぎやかだ。ニーナはおしとやかな美少女だ。

ひたむきモード

１人のキャラを選んで、ひたすらプレイしていくモード。練習用にぴったりのモードだ。スライドを使った16連鎖に挑戦しよう。

ふたりでモード

各キャラクターは、それぞれ独自の必殺技を持つ。ビジュアル的に派手なものが多いので、白熱した対戦が可能。ドクロはお邪魔ブロックだ。

タイミングよくスライドさせよう

登場するキャラクターは全部で12人!? 個性的な顔ぶれで見ていて飽きないのだ。

NBAジャムエクストリーム

完成度 100%

●アクレイムジャパン●２月28日発売●5,800円●スポーツ●全年齢推奨

ルール無用のコートでＮＢＡのスーパースターが大暴れ。ウルトラスーパーダンクを決めろ！

ダイナミックなプレイが楽しめる

「NBAジャム」シリーズの最新作。ド派手な演出とスリリングな技の応酬が、リアルな3Dフィールドで展開される。全米プロバスケットリーグNBAの選手も、ポリゴンになって登場。モーションキャプチャーによって、リアルな動きが再現されているぞ。シュート／ブロックボタンと、パス／スティールボタンの簡単操作で、初心者でもダイナミックな2on2のバスケットボールをプレイできる。最大４名まで同時プレイが可能で、隠しキャラを使用することも可能。迫力のプレイを楽しもう。

NBAのプロバスケット選手が実名で登場。チームを選択したのち、任意のコンビを選んでプレイできる。友達とタッグを組んだり、敵味方で対戦することもできる。

天井すれすれまでジャンプ後、バスケットゴールへ急降下。ウルトラダンクは、ターボボタンとシュートボタンの同時押しで出すことができる。

コーナーからシュートを狙うも、相手に回り込まれた。パスを出してチャンスをうかがえ。

ターボボタンを押すと、移動スピードや攻撃力がアップする。ここぞという時に使おう。

ゲームの合い間にはアドバイス画面も入る。ターボとスティールボタンを同時に使用すれば、相手を場外まで飛ばすこともできる。

スペースジャム

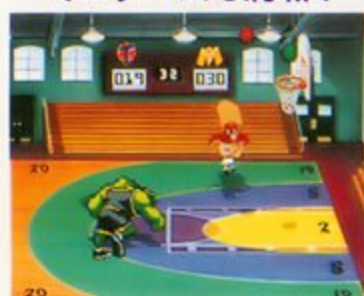
完成度 100%

●アクレイムジャパン●２月28日発売●5,800円
●スポーツ●全年齢推奨

宇宙の悪者とバスケットボールで勝負だ！

「ルーニー・テューンズ」のキャラが登場するバスケットボールゲーム。６人までの同時プレイが可能で、悪役軍団「モンスター・エイリアン」か、バックス達「テューン・スクワッド」から選んで対戦できる。試合の合間のミニゲームに勝ち、試合を有利に進めよう。トーナメントモードは、５連勝することが目的。一度でも負けると、最初の試合に戻されてしまうぞ。

２on２のバスケのほかに、３on３の対戦も可能。おなじみのアニメキャラが勢ぞろい。

ミニゲームも満載！

ミニゲームの結果しだいで試合運びが有利になる。これはシュートの成功率が上がるシュートアウト。シュート数を競うのだ。

ジョーダンも飛び入り参加

なんとNBAのスーパースター、マイケル・ジョーダンを使ってプレイすることもできる。

NEW! シヴィライゼーション 新・世界七大文明

完成度 80%

●アスミック●３月28日発売●5,800円
●シミュレーション●全年齢推奨

世界統一と宇宙移民。君はどちらの道を選ぶ？

他機種版がロングセラーとなっている本格シミュレーションがサターンにも登場。プレイヤーは民族の指導者として文明を興し、育てていく。その方向性はプレイヤーに委ねられ、軍事大国を目指すのも、経済大国を目指すのも自由。最終目的は世界制服か宇宙への移民。この２者からの選択となる。

プレイヤーはB.C.4000年からA.D.2100年までの、世界の歴史の中で民族の指導者として戦うことになる。国家の方向性は自由だ。

他機種版ではわかりにくかったコマンドメニューをアイコン化。CPUの思考時間が短縮されるなど、さまざまな改良が施されている。

マップはランダムに作成されるため繰り返しプレイしても飽きがこない。大陸の形状や敵の文明の配置など、毎回違うマップになるぞ。

ゲームる今週記

コンニチハ！　がすけつ君と交代でDAを担当することになりました東かんなです。ちなみに読みはヒガシカンナです。アズマじゃないんでそこんとこよろしくベイビー（死語）。

ついに冬がやって来た！　寒くて指がこわばって技が思うように出ない。おかげで友達との対戦は連敗中。冬以外なら勝てるのに。
（滋賀県　尾祖魔津）

指出し手袋とか、対戦の1時間前からゲーセンで暖を取るとか…そんなことやってるウチに春が来るのう。ところで大至急本名書いて送る様に。

SEGA AGES／アフターバーナーⅡをプレイして、グルグル回転しても酔わないのに、RPGの歩行シーン等の、もったりとしたスクロールに酔う。
（北海道　グレートちゃぶ台）

「もったり」がイカンかね、もったりが。なまら酔うかね（北海道弁）。

近くのレコード屋へ行った。その店にはご丁寧に、セガサターン（ソフト）と「セガサターン」という音楽CDの棚があるのもややこしいが、なぜか「サクラ大戦」だけはアニメCDコーナーに並んでいた。
（奈良県　桜井智男）

そんなもんよね、世間の目って…。

受験、この言葉程憎らしいものはありません。シャイニング・ザ・ホーリーアーク、エアーズアドベンチャー、テラファンタスティカなど目白押しのRPGが出る中、こうして指を咥えてサタマガを見ているだけなんてひどすぎる。絶対受かってやる、見てろよ受験！　そして受かった時にはRPGを死ぬほどやってやる！

以上久しぶりの投稿者”怒畜笑”より。って覚えちゃいないか、1回載っただけじゃね。
（兵庫県　怒畜笑）

え〜っと、とりあえず私は「初めまして」ってことで許してね（汗）きっと全国に同じ思いをしている人は沢山いる事でしょう。そろそろ本番の時期。身体に気をつけて頑張れ。

ゲームをほとんどしない兄が遊びに来た。僕のサターンを見るなり「昔やったドラクエの続きがやりたい」などと言いだす兄だが、ゲームの進化に感心しつつ、ピコピコ楽しんでました。特に「パズルボブル2X」にハマったらしく、僕が寝てからもやってたようでした。今年は社会人になる兄、留年決定の俺（涙）、そして週刊化されるサタマガ。お互い良い年でありますように。
（神奈川県　セルピコ）

うーん兄弟の絆。私一人っ子だから、こーゆーの羨ましいなあ。兄弟ネタのハガキ結構多いのだ。本当、皆様にも良い年でありますように。

「ムダゲー万歳」に「世界の車窓から」を出そうとしたら本当に発売していた。しかも友達が持っていて2度ビックリ。
（長野県　徒歩）

へ、へぇ、そんなソフト本当にあるんだ…。一体どんな内容なのかしらん。環境ソフト？　それとも…？

ナイツで、ナイツがダメージを受けた時何と叫んでいるのでしょうか。友達は「絶対に”ホワッチョイ”だ！」と言ってますが、僕にはどうしても「ワッホウ」としか聞こえません。誰か、真実を教えて下さい。
（北海道　堤順哉）

皆様の聞こえたままを募集します。DA内「ナイツの雄叫び」係まで。

ぷよぷよシリーズ、通ときてSUNなら、次はC（し〜）だろう。
（秋田県　三浦栄悦）

私はSUNが出る前に、絶対次は「ぷよ三」（漢字の3）で、通称「ぷよぞう」だと信じて疑いませんでした。モチロン主役はぞう大魔王。

ねぇ〜パパ、バーチャやろうよー。僕のアキラとママの葵でタッグ組むから、パパは妹のカゲとタッグ組むんだよ。パパの好きな鷹嵐でね。あっ、お隣のブライアント一家が乱入してきた。仕方ない団体戦といくか。僕はジャッキー使いの長女クラリスを相手するから、パパはウルフ、ママはサラ、妹はリオンと闘うんだよ。いいね。あ、まずメール送らなきゃ。パパ辞書持ってきて……こんなのが俺の夢です。
（大阪府　GUY神）

カゲ使いとは、なかなか渋い娘さんをお持ち（の予定）ですな。

FVは久々にファミリーで出来るゲームでした。私はグレイス、妻はハニー、長男（7歳）はペプシマン、次男（2歳）はくまちゃんと決まっています。ちなみにファミリーゲーム1号はプリティファイターXです。
（神奈川県　山本芳文）

おお、これぞ理想の家族形。これで実際に可能な事が証明されたぞ、ファイトだGUY神君（笑）。

1月1日、何気なくサターンを起動させようとするとウゴかない！　ヤバイと思ったがセガには6日まで電話ができない。その話をタメシ時にしていると、オヤジが「よし、オレが直してやる!!」と言いだしたのです。オレはモチロン「フザけるな！」と断りました。すると次の朝、机の上にはバラバラになったサターンと「もうこれは直りません」と書かれた手紙が!!　どうやらオレが寝ている内にヤツが勝手にいじくった様です。おかげでお年玉はサターンを新しく購入した為パー！　若旦那、こんなオヤジをなんとかして下さい!!
（奈良県　兄貴命）

若旦那は現在アラスカです（多分）。んもうお父さんてばおちゃめ♥

今週の干支

→東京都／つよいロボ

一今週も先週もないですが、とりあえず干支。後ろのオフーもいい感じです。おふー。

→東京都／伊室真名

一雰囲気まとまっていて○。絵の方もやっぱりジャネットに気合入ってるような気が。

→長野県／によ。

一あの不自然だけど目を見張る乳揺れがご家庭で、誰でもお手軽に見れる…といいね。

SEGA SATURN USER'S CONFERENCE'97

サターン及びサターンを取り巻く環境等についての、広く意見を扱うコーナーです。

今週も色々なハガキが寄せられました。来月にはAOUも行われるので、行く予定の人はレポートをよろしくね。もちろん、いつもの身近なことについての意見だって大歓迎。さて、それでは今週の1枚目だ！

オートリプレイモードを

東京都／仁科　実

マルチシナリオのアドベンチャーゲームやシナリオ重視のRPGをやった後でいつも思うことがあるのです。それは、シナリオ部分のリプレイモードを付けられないか、ということです。「サクラ大戦」や「野々村病院の人々」で、後からもう1度ドラマを見たいと思うことがあります。でも、もう1度最初からプレイするのはつらい。そこで、自分のプレイのフラグを残しておき、プレイヤーが進めたとおりにオートリプレイしてくれるモードがあればゲームを思い出して感慨に浸れるし、マルチシナリオのゲームで友達と見せ合ったりすることもできます。さらに、ゲームの途中でも進めたところまでをリプレイできるようにしておけば、前のプレイから時間が経っていても、それまでの流れを思い出すことができて、忙しい人でも今より気軽に長いゲームに手を出せるのではないでしょうか。また、ビジュアルに力を入れたゲームだったら、その恩恵はさらに大きいと思うのです。それに、やり終わってゲームでもすぐに売ってしまうのではなく、ビデオのようにずっと手元に残しておいて思い出した時に取り出して楽しむ、ということもあるのではないでしょうか。今後も素敵なドラマを見せてくれるゲームはいくつも出てくると思いますので、ぜひともリプレイモードの付加を望みます。

嬉しい「ぷよSUN」移植

埼玉県／牛だるま

アーケード版が出てからまだ間もないとも言える2月14日、人気のシリーズ続編「ぷよぷよSUN」がサターンで発売となる。このゲーセン→家庭用移植の早業は、ゲーセンにあまり行く機会のない人や、行きたくても風営法で遅くまでゲーセンに居られない人にとっては、すごく嬉しいと思う。目の前にやりたい最新のゲームがあるのに、蛇の生殺し状態で指をくわえて見ているだけじゃ、やっぱりつまらないと思うし、近くにゲーセンがなかったり、ぷよが置いてなくても、ソフトさえ買えば家の中でたっぷり遊べる。しかも中身は、雑誌の記事やCMを見る限りではゲーセン版と遜色ないと言っていいと思う。ゲーセンだと対戦するにも1回ごとにお金がかかるので、そう沢山はできないけど、家ならわずかな電気代で、気が済むまで対戦できる。最新のゲームを家で練習した後にゲーセンでクリアを目指すとか、対戦台に乱入して腕を磨く等、自分の腕が上達すればする程、楽しみもぐっと増える筈だ。とにかく、新しいゲームがすぐに家庭にやって来る喜びは、いくら語ってもキリがないでも、これはコンパイルとセガだからこそ出来る「合せ技」なのかもしれない。今後は色々なメーカーに、素晴らしい「合せ技」を期待します。

いろいろなジャンルを歓迎

静岡県／ジャックフロスト

先日発売になった「安室奈美恵」を始め、なんだか色んな形のソフトがサターンにも増えてきてうれしく思う。対戦格闘やレースゲームなどは確かに面白いが、それだけでは家庭用ゲーム機として少し物足りないと思う。個人的にはRPGやSLGが好きだが、これからは新しいジャンルで、魅力のあるタイトルが生まれればより楽しいと考える。

イメチェンも必要だね

千葉県／猫魔王

SEGAって、どうしてこうマイナーなイメージしか（！）ないのかな？ソフトは何故かおたく臭さを感じてしまうモノばかりだし（実際は、そうじゃないのに……）、店頭でもあまり派手やかな印象がない。サターンを持っているだけで、「ゲーマーなんだね」と言われてしまうこともある！　とにかく、ゲーマーしか寄せ付けない雰囲気があるんだよね。もちろん、そういったマニアックな部分も大切だとは思うけれど、SEGAのゲームはゲーマーのためだけに提供されているのではないはず。もっと、一般的な人達の間にも"SEGA"というブランドが広まってくれればいいのに、と思うのだ。同じ土俵にいたはずのSONYのプレイステーションは、CDデッキやMDと同じ様に、いわゆる一般人の所有率が高いし、実際、家電製品的な感覚で扱われているところがあると思う。SONYのやり方が正しいとか、当たってるとは思わないけれど、これは我らがSEGAにも必要な要素なのではないだろうか？　SEGAの元々持っているカラーを残しつつ、一般ユーザーにも好まれる、そんな良い方法はないのだろうか？

兵庫県／とらまる

ーオリキャラもいるし、こうなると「どっちが」てゆーより「どれが」だね。どれ？

茨城県／しろう

ーやはりこのソフトの絵を描く時には晶とハニーは欠かせませんかね。人として。

神奈川県／イムア

ー天野喜孝っぽくしてみました、とのこと。妖しいムードが漂ってて大人な感じです。

☆サターンは移植のゲームが人気があると思っている人が多いと思いますが、僕にとってすごく良かったというオリジナルのソフトがあります。それは「サクラ大戦」でもナイツでもなく、「Jリーグプロサッカークラブを作ろう！」です。これは今までにないタイプのシミュレーションゲームです。ゲーム内容は自分が経営者になってチームを育てたり、大会で優勝させたりしながら40年間をすごすというものです。今までの育てゲーとは違います。このソフトなら他のスポーツとかでも続編が出せるデキです。セガさんにはこれからもこの様な全く新しいゲームを作ることに挑戦して欲しいです。

（千葉県　リロリレリルナ）

☆僕のこだわりのイッピンは、言わずと知れたワープの代表作「Dの食卓」です。PSでコンプリート版が出てますが、サターン版はいかにも寂れた洋館という感じで、サターン版の方が絶対良い…ってそんなわけないでしょ（笑）。いくら初期のムービー機能のせいでも、PS版や「E0」を見た後じゃ…。そこで最新バージョンのトゥルーモーションを使って完全版を出して欲しい。（略）「E0」でサターンユーザーになった人や、ワープのファンになった人も多いことだろうし、そういう人達の為にもお願いします飯野さん！　（このコーナーを見てるか疑問だが…）でもそんなヒマないか…。

（群馬県　狼イチロー）

前々号の予告で、いきなり3行だけ挨拶してそのまま担当になってしまった私。このままでは単なる怪しい奴なので、少々自己紹介を。適当にお付き合い下さい。－ライター歴：そろそろ4年？　ゲーム雑誌からパチンコ雑誌、果てはエロ本まで色々。このコーナーのイラストも私が描いてます。副業でマンガ家もやってる。－サターン歴：4ヵ月。本体買うきっかけはサクラ大戦。しかし限定販売切れ！　気がおさまらず何故か本体だけ買って帰ったのが始まり。－趣味：ゲーム／パズルが好き。麻雀／但し下手。パチンコ＆スロット／これで生活しているとの噂アリ。－好きなゲーム：ぷよぷよ、ばずるだま、野々村病院、ポケモン（←他機種だって）。－DAを担当するに当たって：本当にド素人なので、どうか皆様の力で私を一人前のサターンユーザーに育てて下さい。

THE・お買い物上手？

●友人が「皆でお金を出し合ってエネミーゼロ限定ボックスを買おう！」計画を立てた。資金難で計画はお流れになったけれど、それでも17万円まで持ち寄った物好きが7名－あのまま計画が進んでいたら、コンパニオン衣裳は誰の手に渡っていたのか、謎のままです。

（埼玉県　浅野留美）

即ちひとり2万4千285円余也。

●バーチャスティックを買って、パワーメモリーを買って、マルコン、それにソフトもたくさん買った時に1番大事なものを買い忘れていました。それはモニター。先日いきなり私の14型テレビが映らなくなったのです。とりあえず左45度チョップでしのいでいますが。今度は専用モニターでも買おうかな。

（東京都　あづまの甲斐次）

家電を叩くのは、某マンガのT先輩（仮名）から受け継がれた伝統の技。

●年末年始でサターン用ソフトの欲しいやつを計算したら6万7300円！　さらにジャッキーの皮ジャンも出るらしいから（推定6万）それも買って12万7300円!!　ハァー、バイトしなきゃ。

（宮城県　超土球人）

皮ジャンは入手後の手入れも大変。

●この間、とあるゲームショップへ行ったらメガCD2がすごく安い値段で売られていました。でもいくら安くても他に買う人いないだろうな、と思って私が買ってしまいました。私はワンダーメガを持っているんですが、それが故障した時のために。で、家に帰りメガドラ2＋32Xにくっつけてみたら、これが結構カッコイイ。わお、なんかゲッターロボみたいだ（笑）。でもACアダプター3つ分の電源を確保するのが面倒なので、当分の間は（ずっと？）置き物としてリンクスの隣に並べておきます。

（静岡県　矢尾俊）

再ゲッターロボ化するのはいつ？

☆「ジングル・オール・ザ・ウェイ」というシュワルツェネッガー主演の映画（クリスマスのドタバタコメディ）を観に行ってきました。で、クリスマスパレードのシーンがあって、サンタ姿の姉ちゃんの団体やら、クマのパディントンなどのキャラクターが行列をしてるんですが、な、なんとソニックが踊っているではありませんか。アメリカでは定番キャラとして認められているんですね。涙…。ちなみにソニックの隣には巨大なキティちゃんもおりました。うーむ。PS：帽子をかぶったヒゲの兄弟キャラは見つけられなかったっすー。（神奈川県　ハムスタ）

－お、チェック厳しい。猫の隣にネズミがいても無事だったのね。まあ針あるし。

☆先日、森永エンゼルカップのVF3予選があり、用紙に名前とか記入するんだけど、年齢の欄はナシにしてほしかった。ごまかそうと思ったけど、キンチョーのあまり本当の年を書いてしまって係員を前に書き直す事も出来ず…3？の数字が浮き上がって見えたのは気のせい？　仲間内では不良主婦と呼ばれています。

（愛知県　デカパイ）

－愛に年齢は関係ありましぇん。OK！

☆私はゲーセンで働く女。この前バイトの日、制服のスカートを忘れて出勤。パンツ姿で働いたどうかは秘密だ。

（静岡県　比奈のパイ）

－パンツはパンツでも、ズボンで仕事してたらつまらんと思う男性読者は多い筈。

がーるず☆ぶらぼー

☆プリクラ☆ Collection

友達と撮ったプリクラを、ハガキの隅にでも貼って気軽に送ってね！　コメントもよろしく。

➡兵庫県／さなりあ樹来

－コーナー的にタイムリーなハガキをどうもです。このキララ周りの評判良かったよ。

➡群馬県／ふじさき

－黒い肌に白いハンカチがそのまま白旗のようです。何に対しての白旗かは秘密。

COMIC d・A

➡埼玉県／永沼純也

－何故中央の男はフリトレーを食していますか。元ネタは何ですか。あ、家近所だね。

北海道／MSFM＆もこにゃん

ん～この年になってこんな物を(笑) 変な顔になっちゃった。

東京都／カラオケ同好会一同

カラオケしに来た池袋で。歌い終わった後は飲み会です。

東京都／とりっぴい

かんなさんサタマガにライターデビューおめでとうです。

神奈川県／ここうたかやと仲間達

みゅ～／ぷにぷにしてみる？／なくなってしまう！／ちっ

大阪府／木下ぱなな

東京に行った時に向こうの友達と東京タワーで撮りました。

サタマガ／がすけつ＆東かんな

あっヤバイ、1枚足りないよ。がすけつさんどうしましょう。

DREAM MUSEUM

サクラ大戦の絵が多いのは今に始まった事じゃないみたいですが、何故に「すみれ」の絵が1枚もないのだ!! 全キャラ集合みたいなのには居るけど、個人の絵が皆無!! 男女年齢経験不問、とりあえずすみれ求ム。

今週のベスト1

宮城県／クリスチーネ石井

一目見て気に入りました。さくらと大神さんの食後の一服…じゃない、戦闘続きの中で、つかの間の休息ってカンジですね。トーンワークも丁寧で細かいし、それでいて剥がれない様にちゃんとしてあるし、文句ナシの一等賞! PNを変えたそうですが、今後もドラマティックなイラストお待ちしてます。ハガキの裏に落書きしてあるアムロもどきも怪しくてらぶりー。

埼玉県／なぎさ波良

ゲームではなく藤島さん版のアイリスだそうです。本当に美人でお人形さんみたい。

茨城県／東雲

チャイナドレスにメガネにみつ編みって凄い取り合せ。でも大人気。あ、若旦那…。

福岡県／空海陸

私と同じ名前のかんな。凛々しくもありかわいくもあり。右下の表情が素敵です。

今週のかんな賞

東京都／かせきらいたぁ

一正直に告白します。私はこの絵の元ネタが何だか知りません。でも異常な程、味があったので思わず…。負けました。スイマセン。

京都府／ぷちポマト

大学合格おめでとう! 今のうちに沢山投稿しましょう(笑)新生活、頑張ってね。

北海道／浦野有羽

そろそろですね、バレンタイン。欲しいソフトがゲゲゲの鬼太郎とは…やるなあ。

青森県／ざるそば

恐怖感と遠近感バッチリ。書き文字の処理の丁寧さにも非常に好感が持てました。

徳島県／高瀬優

一連の格闘ゲーやさくらの絵が多い中、何か新鮮で、その上絵のデキもカンペキ!

●PROGRAM INFORMATION

☆まずは今週のソフトプレゼント! イラスト1席のクリスチーネ石井、うそショッピングのふじさき、文章ネタからはE0の浅野留美(敬称略)に決定! 楽しみに待っててね。

☆イラスト投稿する時は、ウスズミや鉛筆書きはダメです。黒のペン等で描いて下さい。スクリーントーンは剥がれない様にしっかり貼ろう。(今回も何枚か貼り直しあったよ。)

☆封書によるまとめ送りOKですが、必ずハガキ1枚1枚の裏に住所・氏名・ペンネーム(あれば)と欲しいソフトを書いて下さい! PNだけで本名忘れてる人も多いので注意。

☆文章投稿の際は、極力鉛筆書きは避けて欲しいです。文字が読みづらい事があります。できれば便箋よりもハガキ(大の紙)で。1枚1枚に名前その他を必ず書くのは絵と共通。他は特に規制ナシ。ワープロでも手書きでも何でもOK。楽しいお手紙お待ちしております。

☆こんなコーナーがあったらいいな、という提案も大歓迎。おもしろいのはホントにやるよ。あの「バーチャだよ」だって元は読者サマの提案なのだ。

☆掲載者全員に図書券をプレゼントしていますが、プリクラコレクションのコーナーのみ掲載されてもプレゼントはありません。ごめんなさい。

☆では、来週はがすけつ君が担当になりま〜す。今日、彼は友達と飲みに行ってます。私は今こーして仕事してます。来週は私が遊ぶ番だぁ!

ハガキのあて先は

〒103
東京都中央区日本橋箱崎町24ー1
ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン
「D・A」 それぞれの係まで!

盛り上がってない？ んな事あるかい！

昨年の11月上旬よりスタートした、「プロゲーマーによるVF3全国横断百人組み手」とやらが終了した（原稿を書いている現時点ではまだ新宿ジャッキーとブンブン丸の秋葉原が残ってはいるが）。

俺が行ったのは山形県米沢を皮切りに、府中、千葉、札幌、名古屋、大阪、福岡、鹿児島、仙台の9カ所。ホントに日本全国ってな感じですな。

一番印象に残ったのはやはり前人未踏の二百人組み手を行った仙台かな。あとは米沢、札幌、大阪あたり。

★

全体を通じて思ったことは、みんなVF3をよく知らないってこと。知っているのはひと握りのプレイヤーだけだったように感じる。それは情報の不足からくるのか、単に良く知ろうとしていないだけなのかはわからない。実際、現地に赴いてプレイして、VF3はこう戦うんだと見せると、それはそれで感動してくれる。でも、これって俺達がツアー組んでまでしてプレイする意味がある反面、まだ行っていない場所ではわかっていない人達もいることを意味するんじゃないかと不安になったりもする。

★

「3って盛り上がらないですよね」と、どこに行っても同じことを言われる。俺は毎回「2の時よりはね」と答えている。

★

いま、新宿にあるスポット21のVF3のコーナーは金曜日ともなれば大盛り上がり大会である。さて、ここはなぜこんなに盛り上がっているんだろう。答えは簡単。VF3を面白いと思うプレイヤー達が集まっているから。

最近思うのは、VF3ってVF1の盛り上がり方によく似ていること。

VF1が出た当時、全盛期だった2D格闘のプレイヤーのほとんどが「変なゲーム」で片づけていた。今まで自分が培ってきた2D格闘の技術が使えないもんで相手にしなかったんだよね。俺から見れば「なんで理解できないのかね」ってな感じだったんだけど。

これって、実はVF2からVF3に移れなかったプレイヤーが当てはまるんじゃない？ VF2で培った技術が使えないからって敬遠してるだけじゃん。現段階でそういったプレイヤーにVF3をやらせるのは土台無理な話。システムが理解しやすくなったらそういう輩もプレイするようになると思うけど。

★

プレイしていて楽しいと思っている人間がこれだけいるんだから決してVF3はクソゲーではないと断言できる。盛り上がらないとか言って腐ってないで、どうすれば盛り上がるかを考えてほしいところである。

ていうかそのうち勝手に盛り上がっちゃうんだろうけどね。不安な人は一度スポットに遊びに来なさい。きっと何かがつかめるはず。

★

次回は業界のそんな雰囲気を吹き飛ばすような東京第1エリアの地区大会を完全報告してみたい。ちなみに、出場者で俺の知ってるところで強い奴らはブンブン丸、葛西ラウ、マダムアキラ、がちょーんラウ、渋谷ジャッキーあたり。あ、俺も出ます。乞うご期待。

池袋サラ 東京第1エリア地区大会も近づき、バーチャ熱もかなりのハイテンションに達しつつある今日この頃です。当然ながら、全国大会に行くつもり。がんばります。

VF3二百人組み手in仙台

いやぁ疲れたッス。慣れないことはやるモンじゃないッスね。

なんの話かって？ 宮城県仙台市内にあるH/S仙台ってところで二百人組み手っつーのをやってきたんですわ。あはは、わざとらしいねこの言い回し。いや、なんていうか延々6時間プレイしっぱなしってのはやっぱキツイわ。終わった後、「どうでしたか？」の質問に、いっしょに行った新宿ジャッキーと「次はないです」とか答えたりして。もうやりたくないって感じ。結果は俺169勝31敗、新宿さん（禁語）170勝30敗。ま、いい結果ではないでしょうか。これで、私のイベントは一時お休み。仕事に精を出させていただきます。

上）サイン入りグッズ獲得じゃんけん大会で、見事ちりとりをゲットした通称「ちりとり君」。他にもレトルトパックとかありました。

上）前回で告知していた日程から1日前に変更されていたにもかかわらずかなりの人が集まってくれました。しかもこの長丁場。いやはやお疲れさま＆ありがとうございます。ちなみにスコアは挑戦者側からみた数字です。右）なんていうか、こうやって横にいられると緊張しますな。ついつい空中コンボを狙いすぎちゃったりします。ちなみに彼女たちは隣の県から来たそうな。お疲れッス。

今週の裕くん

裕クンママもマキシマムの店舗予選を通過したので、地区大会に向けてスポット21やイルパリオセガで練習に励んでいます。そんな時裕クンは、お店の中をうろついてます。よろけそうになったらそこらにいるゲーマー達の足につかまってるけど、裕クンそれ支えじゃないからね。ていうかすいません。

初詣ショット。地面の砂利が楽しいらしく、境内を走り回ってました。

＜お便り募集＞このコーナーではお便りやイラストを募集しています。もしかしたら返事がくるかも？ 宛先は〒東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク セガサターンマガジン編集部「池袋サラのバーチャクラッシュ」係りまで。

コレクターズアイテムの決定版「花組通信」でサクラ咲く!

クリエイティブヒューマン

当店は新品専門店です。

サターンソフト通信販売

TEL03-5443-8469(代)
FAX03-5443-6593

送料 ¥780 着払い・手数料込み

◆郵便・現金書留でのご注文はご遠慮下さい。
◆本州・四国の方は翌日、北海道・九州の方は翌々日の到着になります。
◆北海道、九州、沖縄は送料に100円が加算されます。
◆予約のキャンセルは1週間前までとなっております。

年中無休

営業時間 AM10:00～PM9:00
FAXは24時間受け付けOK
●FAXでご注文の際は必ず住所、氏名、電話番号をお書き下さい●

2/14

だいな あいらん

ゲームアーツ/インタラクティブコミック/定価¥6,800

「ゆみみみっくす」に続く、ほんわかアドベンチャー第2弾!今回の舞台は人間と恐竜が共存する世界。双子の姉妹"えみり"と"あんじぇ"が南の島の学校で、恐竜を音楽で操る"恐竜使い"を目指しドタバタ劇を繰り広げる。竹本 泉ライクなキャラクターは健在なので、期待を裏切らないデキになっています!

予約特価 **¥6,120**

2/28

新世紀エヴァンゲリオン2nd

SEGA/アドベンチャー/定価¥6,800

セガサターンに使徒、再来。劇場版公開を直前に控えて人気再熱の「EVA」が、オリジナルストーリーで登場!おなじみのキャラクター達に転校生の山岸マユミが加わり、EVAならではの奥深いストーリーが展開する。カードダスも付いて、今回もサービス サービス!

予約特価 **¥6,120**

3/7

機動戦士ガンダム外伝III

バンダイ/3Dシューティング/定価¥4,800

遂にシリーズ完結!奪われたブルー2号機を追って舞台は宇宙へ。ガンダムVSガンダムの宿命の戦いが始まる!ユーザーの要望に応え、ゲルググ等の人気モビルスーツも登場。前作までのデータによってエンディングが変化するなど、お楽しみ要素も盛りだくさんです!

予約特価 **¥4,320**

人気沸騰!2月発売の新作ソフト

発売日	タイトル	価格
本日発売	はいぱぁセキュリティーS	¥6,120
本日発売	蒼穹紅蓮隊	¥5,220
2/14	新世紀エヴァンゲリオン(カード付)	¥2,520
2/14	ROOM MATE～井上淳子～	¥5,220
2/14	エレベーターアクションリターンズ	¥5,220
2/21	キューブバトラー(初回限定版)	¥5,220
2/21	SEGA/AGES ファンタジーゾーン	¥3,420
2/28	不思議の国のアンジェリーク	¥5,220
2/28	首都高バトル'97	¥5,220
2/28	SEGA/AGES メモリアルセレクション	¥4,320
2/28	天地無用 連鎖必用	¥6,120
2/28	NBJ JAM エクストリーム	¥5,220
2/28	アドヴァンスドV・G(初回限定版)	¥8,820
2/28	パネルティアストーリー	¥5,580
2/28	ウルフファング 空牙2001	¥5,220
2/28	DOOM	¥5,220

予約受付中!!

サクラ大戦 花組通信

2/14発売 ¥4,320

ぷよぷよSUN

2/14発売 ¥4,320

重装機兵レイノス2

2/21発売 ¥5,310

特価サターンソフト		
シャイニングウィズダム	¥	980
マジックナイトレイアース	¥	1,980
バーチャファイター2	¥	2,980
セガラリーチャンピオンシップ	¥	2,980
大戦略 作戦ファイル	¥	2,980
パンツァードラグーンツヴァイ	¥	2,980
シムシティ2000	¥	2,980
ファイティングバイパーズ	¥	3,980
NiGHTS	¥	3,980
バーチャファイターキッズ	¥	3,980
ときめきメモリアルSP版	¥	4,980

サターンソフト		
Jリーグプロサッカークラブを作ろう	¥	6,120
アイドル麻雀スーチーパイ2	¥	7,020
スーパーリアル麻雀 P6	¥	7,920
デカスリート	¥	5,220
ボンバーマンSS	¥	6,120
アクアゾーン	¥	5,220
きゃんきゃんばにープルミエール	¥	5,220
野々村病院の人々	¥	6,120
同級生if	¥	7,020
神秘の世界エルハザード	¥	6,210
ダークセイバー	¥	6,120
ストリートファイターZERO2	¥	5,220
デストラクションダービー	¥	5,220
ガンダム外伝1	¥	4,320
アウトラン	¥	3,600
サンダーフォースGパック1	¥	4,320
リアルバウト餓狼伝説	¥	7,920
麻雀大会 2 SPECIAL	¥	6,120
ラングリッサー III	¥	5,220
ワールドシリーズベースボール2	¥	5,220
LUNAR シルバースターストーリズ	¥	6,120
伝説のオウガバトル	¥	5,220
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	¥	5,220
リグロードサーガ2	¥	5,220
デジタルピンボールネクロノミコン	¥	5,220
バーチャコップ2	¥	5,220
プリクラ大作戦	¥	6,120
太閤立志伝II	¥	7,020
電脳戦機バーチャロン	¥	5,220
電脳戦機バーチャロン(X-BAND)	¥	2,520
探偵神宮寺三郎	¥	5,220
ビクトリーゴールWワイドエディション	¥	5,220
戦国ブレード	¥	6,120
スーパーパズルファイターIIX	¥	5,220
機動戦士ガンダム外伝II	¥	4,320
エネミー・ゼロ	¥	6,120
タクティクスオウガ	¥	5,220
大運動会	¥	5,220
スペースインベーダー	¥	3,580
DX日本特急旅行ゲーム	¥	5,220
エアーズアドベンチャー	¥	5,220
きゃんきゃんバニープルミエール2	¥	6,750
ザ・キングオブファイターズ'96	¥	5,220
KOF'96ダブルパック	¥	8,820
KOF'96ROM同梱版	¥	7,020
テラファンタスティカ	¥	5,220
銀河お嬢さま伝説ユナ	¥	6,120
シャイニング ザ ホーリーアーク	¥	5,220
メルティランサー限定版	¥	7,920
ファイヤープロレスリングS	¥	5,580
ファイターズメガミックス	¥	5,220
ゲゲゲの鬼太郎	¥	6,120
天外魔境 第四の黙示録	¥	6,120
トゥームレイダース	¥	5,220
デイトナUSAサーキットエディション	¥	5,220
EVEバーストエラー	¥	7,020
ダイナマイト刑事	¥	5,220
ブラストウインドウ	¥	5,220
心霊呪殺師 太郎丸	¥	5,220
シミュレーション・ズー	¥	5,220
ロックマン8メタルヒーローズ	¥	5,220

ハード・パーツ		
セガサターン	¥	20,000
新バーチャスティック	¥	5,510
ツインスティック	¥	5,510
レーシングコントローラー	¥	5,510
バーチャガン	¥	2,700
シャトルマウス	¥	2,780
マルチターミナル6	¥	3,480
パワーメモリー	¥	4,380
S端子ケーブル	¥	1,840
RFユニット	¥	1,840
フォトCDオペレーター	¥	3,480
RGBケーブル	¥	2,320
プロコマンダー	¥	2,320
コードレスパッドセット	¥	4,560
マルチコントローラー	¥	3,610
DISPL	¥	17,800
3RADD	¥	5,980
32/64(パレーラ)	¥	9,800
VF3カレンダー	¥	1,200
エヴァンゲリオンカレンダー	¥	980

攻略ビデオ		
ファイティングバイパーズ	¥	3,980
電脳戦機バーチャロン	¥	3,980
ラストブロンクス	¥	3,980

新規会員大募集!!

◎なんと掲載料金から

5%OFF!!

◎さらに会員価格での合計金額が1万円を超えると送料サービス!!

今なら無料で入会OK!!

◎入会方法はとっても簡単!!
電話にて受け付けておりますので、上記の番号に電話して頂くだけで登録できます。

◎FAXの場合は、「会員登録希望」と記入してお送り下さい。

※表記価格は、全て消費税込みの価格です。

(株)クリエイティブヒューマン通販部 〒105 東京都港区芝1-11-16 ニチリンビル3F

SEGA専門店
消費税不要!!
（全商品新品）

サンタ

通信販売の店

TEL 03-3258-9051(代表)
FAX03-3252-8456(24時間受付)

〒101 東京都千代田区鍛冶町2-3-1神田高野ビル（有）サンタ
サンタのホームページ　http://www.jah.or.jp/~santa

営業時間（土曜日を除く）
AM10:00～PM7:30

送料400円
但し、北海道、九州は300円増、沖縄は600円増
注：代金着払いご利用の場合は上記送料に300円プラスして下さい

※商品はすべて新品です。※新作ソフトは発売日にお届けします。●不良品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

●翌日配達希望の方は、必ず午後3時までにTEL下さい。（北海道・九州は翌々日配送になります）●土曜日は、定休日です。

サターン新作ソフト

タイトル	発売日	価格
ダイナマイト刑事	1/24	5,200円
イブバーストエラー		7,000円
ディティナ USA・CE		5,200円
ダイハード トリロジー	1/31	5,200円
蒼穹紅蓮隊	2/7	5,200円
シミュレーションズ		5,200円
エリア51		5,200円
はいぱぁセキュリティS		6,100円
ルームメイト	2/14	5,200円
だいなあいらん		6,100円
エヴァンゲリオン（再販）		2,500円
ぷよぷよSUN		4,300円
サクラ大戦花組通信		4,300円
天城紫苑		6,100円
大戦略ストロングスタイル		6,100円
ファンタジーゾーン	2/21	3,400円
重装機兵レイノス2		5,300円
WWF インユアハウス		5,200円
プライマルレンジ		3,400円
ドゥーム	2/28	5,200円
リターンファイア		3,400円
新海底軍艦		6,100円
ケルンの大冒険		5,600円
空牙2001		5,200円
AMOK		5,200円
続ぐっすんおよよ		5,200円
天地無用連鎖		6,100円
ふしぎの国のアンジェリーク		5,200円
首都高バトル'95		5,200円
エヴァンゲリオンII	3/7	6,100円
ガンダム外伝3		4,300円
WORMS		5,200円
ファンタステップ		5,200円

タイトル	価格
アウトラン	3,400円
アクアゾーン	2,800円
アフターバーナーII	3,400円
アンジェリークS	5,800円
ヴァンパイアハンター	2,800円
ウイニングポストP96	5,900円
エアーズアドベンチャー	5,200円
エイリアントリロジー	4,800円
エネミーゼロ	6,100円
エルハザード	3,800円
おまかせセイバー	2,800円
ガーディアンヒーロー	3,800円
鉄拳伝説III	1,800円
ガンバード	2,800円
ガングリフォン	2,900円
ガンダム外伝I	4,300円
ガンダム外伝II	4,300円
輝水晶伝説アスタル	1,800円
きゃんきゃんバニー	3,500円
きゃんきゃんバニーII	6,500円
ぎゃんぶらぁ自己中心派	特価
キングファイターズ'96SP	7,000円
キングファイター96（ソフトのみ）	5,200円
銀河お嬢様伝説ユナ	6,100円
銀河英雄伝説	特価
キングファイター'95	3,800円
グランチェイサー	1,800円
グレイテストナイン	1,800円
グレイテストナイン '96	4,800円
クロックワークナイト（下）	1,800円
月下霧幻譚	2,900円
ゴータ	800円
サクラ大戦	6,100円
疾風魔法大作戦	2,800円
ソニックウィング SP	2,800円
ザ野球拳	4,800円
三国志V	7,900円
サンダーフォースGP1	2,800円
サンダーフォースGP2	2,800円
3×3アイズ	3,800円

タイトル	価格
時空探偵	1,900円
シムシティ	2,800円
シャイニングウィズダム	1,000円
シャイニングホーリーアーク	5,200円
宿題がタントアール	3,900円
将棋まつり	5,800円
真説夢見館	1,600円
水滸演武	1,600円
水滸伝	5,200円
スーチィパイII	5,800円
スーパーリアル麻雀PVI	6,800円
スチームギアマッシュ	2,800円
ステークスウィナー	4,800円
ストリートファイターROF	1,800円
スナッチャー	2,800円
スラムダンク	2,800円
スペースハリア	3,400円
シャイニングホーリーアーク	5,200円
Jリーグクラブを作ろう	4,900円
実況おしゃべりパロディウス	4,300円
神宮寺三郎	特価
西暦1999	5,200円
セーラームーン	特価
セガラリー	2,900円
卒業II	3,800円
大運動会（ポスタ付き）	5,200円
タクティクスオウガ	5,200円
ダークシード	1,000円
ダークセイバー	4,800円
ダライアス2	2,800円
ダライアス外伝	2,800円
誕生S	2,800円
痛快スロットシューティング	1,800円
提督の決断II	5,800円
ディティナUSA	3,800円
デカスリート	2,800円
デジタルピンボールI	4,300円
鉄球	1,500円
テラファンタスティカ	5,200円
天外魔境	6,100円

タイトル	価格
伝説のオウガバトル	特価
ときめきメモリアルD	3,900円
ときめきメモリアルSP	4,900円
ドラゴンフォース	2,900円
同級生if	4,800円
ドラゴンボールZ（偉大なる）	3,800円
ドンパチ	2,800円
ナイツ	3,800円
野々村病院の人々	5,900円
野茂ワールドベースボール	1,800円
バーチャコップ（銃セット）	5,800円
バーチャコップII	5,200円
バーチャファイター	1,600円
バーチャファイターII	2,900円
バーチャファイタリミックス	1,600円
バーチャファイターキッズ	3,800円
バーチャルハイドライド	1,800円
バーチャレーシング	3,800円
バーチャロン	5,200円
パズルボブル	4,800円
バトルモンスターズ	1,800円
パンツァードラグーン	1,800円
パンツァードラグーンII	2,900円
ビクトリーゴール	1,600円
ピンボールグラフティー	2,800円
ファイターズメガミックス	5,200円
ファイティングバイパース	2,800円
ファザーズクリスマス	1,800円
ファイナルロマンスII	2,800円
ファイプロ外伝	1,200円
ファイヤープロレスS	5,800円
フェーダリメイク	5,500円
ぷよ通	3,800円
プリンセスメーカーII	3,800円
ホーテッドカジノ	7,000円
ポポイとへべれけ	1,200円
ポリスノーツ	6,100円
ボンバーマン	4,800円
マスターオブモンスターズ	特価
魔法騎士レイアース	1,800円

タイトル	価格
ミスト	4,800円
メイキングオブナイトルース	500円
メタルファイターMIKU	2,800円
メルティランサーSP	7,900円
ゆみみみっくすリミックス	1,800円
ラングリッサIIISP	4,900円
リアルバウト我狼伝説	6,900円
リグロードサーガ	1,800円
リグロードサーガ2	特価
リンクルリバーストーリー	1,800円
ルナ	6,100円
レースドライビング	2,800円
ロードランナー	2,000円
ワイプアウト	4,800円
ワールド大戦略作戦ファイル	2,800円
ワンチャイコネクション	800円
XMEN	3,800円

サターン周辺機器

商品	価格
サターン本体	20,000円
ツインスティック	5,200円
バーチャガン	2,600円
アスキーパッドX	2,200円
AVセレクタJX-5	2,200円
コードレスPセット	4,300円
ツインオペレータ	17,900円
サタンバット（旧・新）	2,200円
パワーメモリ	3,800円
シャトルマウス	2,700円
マルチターミナル	3,400円
サターンSケーブル	1,800円
サターンAVケーブル	1,800円
サターンRGB	2,000円
ホリサタンスティック	3,800円
マルチコントローラ	2,900円
バーチャスティック（新）	5,000円
ファイタースティックX	3,200円
ファイタースティックX ZERO II	3,500円

メガドライブソフト

タイトル	価格
アークスオデッセイ	2,000円
アウトランナーズ	1,800円
蒼き狼と白き牝鹿	1,800円
ヴォルフォード	2,000円
宇宙戦艦ゴモラ	2,800円
エアーマネージメント	1,800円
エグザイル	2,000円
エコーザドルフィンII	900円
エターナルチャンピオンズ	2,800円
ギャラクシーフォースII	1,000円
キングオブザモンスターズ	2,800円
キングコロッサス	500円
クールドバスター	2,800円
ゴールデンアックスII	2,000円
コラムスIII	2,000円
サムライスピリッツ	2,800円
サンダーフォースIII	1,800円
サンダーフォースIV	1,000円
三国志II	2,000円
新～夜叉円舞曲	500円
紫禁城	1,800円
シーザーの野望II	1,800円
シャドーオブザビースト	1,000円
ジャングルストライク	3,800円
雀皇登竜門	1,800円
ジュラシックパーク	1,800円
新創世記ラグナセンティ	2,000円
スティールタロンズ	1,000円
スタークルーザー	900円
スペースハリアII	2,800円
ストーリオブトア	2,800円
セーラームーン	1,800円
ゼロウイング	1,800円
ソニックIII	2,800円
ソニック&ナックルズ	2,800円
ソーサルキングダム	2,800円
大航海時代	1,800円
大魔界村	2,800円
ダイナブラザーズII	2,800円
タントアール	1,800円
TMNT II	2,800円
ドッジ弾平	1,800円
ドラゴンズリベンジ	1,800円
ドラゴンボールZ	1,800円
中嶋スーパーライセンス	1,800円
忍者武雷伝説	500円
バーチャレーシング	2,000円
パーティークイズメガQ	1,800円
パチンコクーニャン	2,000円
バハムート戦記	500円
パワーモンガー	1,800円
ビットファイター	1,800円
ひょっこりひょうたん島	400円
ふしぎの海のナディア	2,800円
ファステストI	500円
ファンタシースターIV	1,800円
フォゴトンワールド	1,800円
ぷよぷよ通	2,800円
ブルーアルマナック	2,000円
ペーパーボーイ	1,800円
ポピュラス	300円
マーブルマッドネス	2,000円
マスターオブモンスター	800円
まじかるタルるートくん	1,800円
まじかるハット	300円
ミッキーマニア	2,800円
メガロマニア	2,800円
モンスターワールドIII	500円
モンスターワールドIV	2,800円
ランパート	2,000円
乱世の覇者	2,800円
雷電伝説	2,000円
ロードブラスターズ	1,000円
ロードモナーク	2,800円
ローリングサンダー2	1,800円
ロケットナイトアドベンチャー	2,000円
ドリームチームUSA	1,000円

MDスポーツソフト

タイトル	価格
遥かなるオーガスタ	1,000円
ワールドカップサッカー	800円
熱血高校ドッジサッカー	800円
TELTELスタジアム	500円
Jリーグプロストライカー	300円
トッププロゴルフ	800円
トッププロゴルフII	800円
バトルゴルファー唯	800円
マスターズゴルフ	800円
ペブルビーチの波濤	1,800円
プロフットボール	500円
ジョーモンタナフットボール	500円
ジョーモンタナフットボールII	500円

MD周辺機器

美しい画像はサンタのS端子ユニット

商品	価格
S-01（MD1用）	2,500円
S-02（MD2・32X用）	2,500円
Sケーブル 1.5m	700円
オーディオコード1.5m	300円
ヘッドフォンコード1.0m	300円
バックアップラム	4,600円
ビデオ入力コードI	800円
ACアダプターII	1,200円
ステレオDINコード	1,000円
セガタップ	500円
6Bパッド達人	1,500円
RF I	1,000円
RF II	1,000円

メガCDソフト

タイトル	価格
アイルロード	1,800円
アフターバーナーIII	1,800円
アルシャーク	1,800円
アルスラーン戦記	800円
Aランクサンダー	1,800円
AX101	2,000円
アーネストエバンス	1,000円
アネット再び	2,000円
ウイニングポスト	800円
ウルフチャイルド	300円
江川プロ野球CD	1,800円
餓狼スペシャル	1,800円
クイズスクランブル	1,000円
クラシックディスク（4ソフト入）	800円
元朝秘史（ジンギスカン）CD	900円
ザサードワールドウォー	1,800円
サンダーストームFX	800円
シムアース	1,500円
シュバルツシルト	2,800円
シルキーリップ	2,000円
ジャガーXJ	2,000円
シャドーラン	5,400円
雀豪ワールドカップ	1,800円
ジュラシックパーク	2,800円
CD三国志3	900円
スイッチ	1,800円
スターブレード	2,800円
戦国伝承	1,800円
ソルフィース	500円
Dカントリークラブ	1,800円
ダブルスイッチ	1,800円
Vay CD	1,800円
デトネイターオーガン	1,000円
デスブリンガー	2,000円
デバステイター	900円
天下布武	1,800円
電忍アレスタ	1,800円
ナイトトラップ	1,800円
忍者ウォリアーズ(CD付)	1,800円
ノスタルジア	800円
信長覇王伝CD	2,800円
爆伝	800円
バトルコープス	1,800円
バトルファンタジー	500円
バリアーム	1,500円
プライズファイター	1,800円
ブラックホールアサルト	300円
フェイエリア	800円
ブライ	900円
プリンスオブペルシャ	300円
プロ野球スーパーリーグ	800円
ファイナルファイト	500円
ヘビーノバ	500円
ヘブンリーシンフォニー	800円
マイクロコズム	2,800円
マイト&マジックIII	1,800円
モータルコンバットCD	1,800円
ロードブラスターFX	1,800円
ワンダードッグ	300円
惑星ウッドストック	100円
ルナII	7,900円

32X ソフト

タイトル	価格
スターウォーズ32	2,000円
アフターバーナー32	2,800円
スペースハリア	2,800円
テンポ	2,800円

GGプラスワン 10,800円(ぷよ通)

タイトル	価格
ああ播磨灘	300円
ガンバレゴルビー	300円
キネッティコネクション	300円
ファンタジーゾーン	800円
クラッシュダミー	800円
ドッジ弾平	800円
忍空	800円
ハイパープロ野球	800円
ひょうたん島	800円
アレスタII	1,500円
ウィンブルドン	1,500円
ギャラガ'91	1,500円
コラムス	1,500円
自己中心派	1,500円
斬ギア	1,500円
GGリーグ'93	1,500円
バット&バター	1,500円
ベアナックルII	1,500円
チャックロック	1,500円
イチダントアール	2,000円
ウディーポップ	2,000円
サイキックワールド	2,000円
オリンピックゴールド	2,000円
好牌I	2,000円
好牌II	2,000円
モータルコンバット	2,000円
ワギャンランド	2,000円
レミングス	2,000円
ぷよぷよ	2,000円
ソニックII	2,000円
タントアール	2,000円
マクドナルド	2,000円
なぞぷよII	2,000円
なぞぷよIII	2,000円
シルヴァンテイル	3,000円
魔導物語I	3,000円
魔導物語III	3,000円
女神転生S	3,000円

GG周辺機器

商品	価格
パワーバッテリー	4,100円
ビックウインドー	1,500円
カーアダプター	2,500円
対戦ケーブル	1,000円

申し込み方法

電話の場合
受付時間は**AM10:00～PM7:30です。**土曜日は定休日です。まず、希望商品の在庫を確認の上、あなたのお名前、電話番号、代金の支払方法等をサンタの担当者に伝えて下さい。

FAXの場合
FAXでのご注文は、代金着払いのみ受付けます。FAXに「着払い希望」と必ず書いて下さい。そして、希望商品名、郵便番号、住所、電話番号、FAX番号、名前を記入して下さい。また、在庫の問合せのみのときは、必ず「在庫確認」と書いて下さい。FAXをご利用の場合は、通信ミスが発生する場合がありますので、これから発売されるソフトを予約するときは、できるだけ電話注文をご利用下さい。

発送後のお客様の都合によるキャンセルはできませんので、必ず早めにご連絡下さい。夕方配達を希望された場合、午後6：00～8：00のお届けとなります。但し、交通事情により、変更となる場合もありますのでご了承下さい。

代金の支払方法

①代金着払い→ 配達にお伺いした宅急便に代金を支払う方法です。翌日配達可能

②銀行振込み→ **東京三菱銀行　東京駅前支店　当座0415749（有）サンタ** に電信で送金する方法です。同じ東京三菱銀行を使うと送金料が安くなります。翌日配達可能

③現金書留→ 郵便局から現金書留で送金する方法です。必ず商品名、電話番号を書いたメモ用紙を一緒に入れて下さい。商品が届くまで3～5日かかります

④郵便振替→ 郵便局で郵便振替用紙をもらい、下記郵便局振替番号へ送金する方法です。通信欄に必ず電話番号と商品名を記入して下さい。商品が届くまで4～10日かかります

郵便振替番号　00150-9-708150（有）サンタ

SEGA PRESS

PRESENTED BY SEGA

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

Vol.18

セガが提供している各種情報サービスの最新の内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。今回から新しく「リレーコラム」が加わるぞ。

New Prize Check! 意中の彼には手づくりチョコとプライズ・グッズを！

自らも景品のアイデアを出すというセガAM関連機器開発部の向後さん。

プライズ担当 **向後さん**

2月のイチ押し！

「今月はバレンタインデーが控えてますので、いつもよりバラエティーに富んでいます。思わず集めたくなるグッズが目白押しです。特にぬいぐるみ初登場の「ナイツぬいぐるみ」や、デザインがベスト5に挙げられるくらいの自信作「セガソニックサウンドバンク」などは、セガファンには貴重なアイテムになるんじゃないかと思います。今回ご紹介する商品の他にも、強力なアイテムを多数そろえましたのでお楽しみに！」

ぷよぷよ マジックボックス

鍵になっているのがキーホルダーの「ぷよ」という、不思議なマジックボックス。

森永キョロちゃん オルゴール

収録曲は「I'm Proud」「You're my sun shain」「Love Love Love」「名もなき詩」。

ナイツ ぬいぐるみ

ナイツファミリー勢揃いで初登場！ 2月はソニックチームのグッズが充実。

セガソニック サウンドバンク

お金を入れると音が鳴るサウンドバンク最新作。4種類全部手に入れたい逸品だ。

タマ&フレンズ ウィンターバージョン

人気シリーズに、冬バージョンが登場！引っかけやすいので、ぜひゲットしてね！

バーチャファイターキッズ キーチェーンフィギュア

人気者のキッズ達。写真では8人だけど、お店では11人全員分あるから安心してね。

フカザワ提供情報コーナー 最新のセガ情報はこうして見るのだ！

ゲーム雑誌では見れないセガスタッフ手作りの情報が見たい！という人に絶対オススメなのがコレ。電話なら毎週情報が変わるジョイテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。店頭では右の2つがあるぞ。

SEGA JOYJOYテレフォン

毎週その時々の最新情報がテープで流されるJOYJOYテレフォンは、1回分（約3分）を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。2月第1週はPR担当／竹崎コーナー。第2週はCS開発担当登場。第3週はセガサターンソフト最新作情報。これは聴くしかないよね！

毎週金曜日内容更新。収録時間3分間

札幌 011-842-8181	広島 082-292-8181
仙台 022-285-8181	博多 092-521-8181
東京 03-3743-8181	お楽しみダイヤル
名古屋 052-704-8181	03-5380-8600（東京のみ）
大阪 06-333-8181	

東京番号のみの「お楽しみダイヤル」はユーザーからの意見や要望などを録音可能だ。まずは自宅に近い番号へ。

SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他で見れない情報が手に入るセガFAXクラブ。まずは総合メニューを引き出して、欲しい情報ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。アーケード情報から、プライズ新製品情報まで、セガのすべてが隅々まで満載だぞ。

毎月8日内容更新
最大30ボックス用意

FAX番号
東京 03-5950-7790 大阪 06-948-0606

2月号は、2月8日からスタート。セガサターンの最新作情報が満載！今月から「新卒採用インフォメーション」も始まったよ!!

近くのお店でチェックしよう！ → セガビデオマガジン

ビデマガ初公開セガサターン最新作はビクトリーゴール'97、グレイテストナイン'97、MANX TT、パズルボブル3、他。

セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎号最新作の映像を多数収録。

SEGA パソコンネットも好評 毎月8日更新

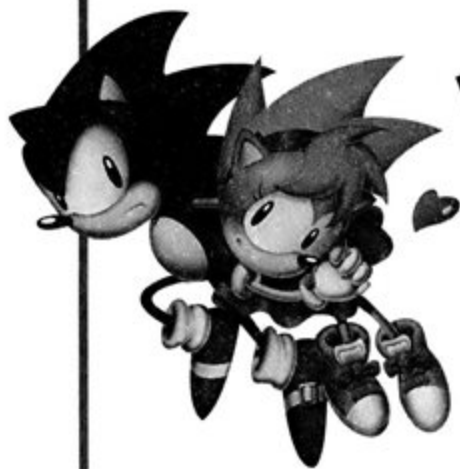
基本的に毎月の「FAXクラブ」の内容をパソコンネットで伝えているのが下の局（動画などもあるぞ）。他ではインターネットのホームページで最新情報をゲットしよう。

現在ネットで展開中●「NIFTY」メンバーサービス部 03-5471-5806（平日9:00～19:00 土9:00～17:00／日・祝・祭日を除く）

フラッシュセガサターン

Vol.13収録タイトル（2月）
- ●DAYTONA USA～Circuit Edition
- ●Fighting Illusion～K-1 GRAND PRIX～翔
- ●トゥームレイダース
- ●ファンタステップ
- ●心霊呪殺師 太郎丸
- ●ぷよぷよSUN
- ●ウルトラマン 光の巨人伝説
- ●新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
- ●大戦略ストロングスタイル
- ●MR.BONES
- ●BUG TOO！
- ●ZAP！ SNOWBOARDING TRIX

販売店で最新作の一部を遊ぶことのできる体験版CD-ROMも大好評。

セガインターネットホームページ http://www.sega.co.jp
ゲームバスターズ http://www.busters.or.jp/

←セガCSパブリシティチームの竹ちゃんは映画のLDを500枚以上持っているらしい。

いよいよ今週からはセガのみなさんによるリレーコラムがスタート。毎回、登場する人の興味のある話題を、熱く語ってもらうぞ。読者のみんなも感想のお便り、よろしくね！

さて、そんなわけで何故か映画に関してちょっとばかりコラムを書かせていただくことになったセガの竹崎です。サタマガもすっかり週刊誌となり、セガプレスも週刊化にともなう大幅パワーアップがほどこされたわけなんですが、ふと気が付くと、ここに大きなスペースが空いている。さりとて（何か古い言い回しやね）毎週「おたよりコーナー」というのも変化がなさすぎる……ってわけで、セガの社員数人が持ち回りでコラムを書くという結論に至ったわけであります。で、記念すべき第1回は、最も原稿をたくさん書いてるから何とかなるだろうという理由で選ばれた竹崎（光栄だけど、締切は綱渡り…）。なーんて、前置きが長くなっちゃいましたので、そろそろ本編。

僕は、たいていの皆さんと同様に、映画が大好きです。高校生くらいまでは、自由になるお金が少なかったのでほとんど映画館なんて行けませんでしたが、大学に入ってアルバイトをするようになるや、週末は映画館に通いつめ、多いときは日に5作品とか映画を観るようになりました。社会人になって数は減ったものの、どんなに忙しくても気になる映画は観ないではおれず、おかげで大好きなゲームが仕事になってしまった今でも映画という趣味が残ってラッキーな感じです。さて、そんな僕が好きな映画監督ってのがやはりありまして、A・ヒッチコック、ビリー・ワイルダー、C・チャップリン、スタンリー・キューブリック、デビット・リンチ、D・クローネンバーグ、ティム・バートンって人々の多くの作品にはシビレちゃったりするわけです。そんな中で、最近この内2人の新作を立て続けに観ることができました。D・クローネンバーグの「クラッシュ」とティム・バートンの「マーズ・アタック！」です。まずは問題の18禁映画「クラッシュ」ですが、素人さんにはかなりキツイ映画ですね。映画が終わった後、前の席に座ってた20歳くらいの女性2人組は「何、これ!?」と叫んでいました。「クラッシュ」は、うまく言えないけど、一種の哲学のような映画。しかも、危険な哲学なんです。倦怠期の夫婦がいる。ある日、自動車事故を起こした夫は、その事故（クラッシュ）によって思わぬ性的興奮を得る。実は、自動車事故により新たなエクスタシーを開拓した人は他にもいて、夫はその人々とつきあい始める。そして、「車とエクスタシーの融合」の深みにはまっていく夫を見る内に、妻もこの危険な世界に踏み込んで行く。最後に夫婦が辿りつくのは一体どこなのだろうか。……というような物語。どうですか？　僕は、この映画を面白いと言って薦める気にはなりません。でも、ある種、奇妙な体験をしてみたい人や、この映画の主人公同様に日常から刺激を受けられなくなった人には観る価値のある作品ではないかなぁと思います。クローネンバーグの映画で誰が観ても楽しいと思うのは「ザ・フライ」（僕の最も好きな作品のひとつ）と「デッドゾーン」くらいで、「戦慄の絆」「裸のランチ」「ビデオドローム」なんてのは、どれも奇妙で複雑な気持ちにさせてくれるものばかりです。ただし、これらの作品は、既成概念として僕らが捉えている「映画」という枠を確実に破壊し、広げてくれます。次に「マーズ・アタック！」。最近のティム・バートンって「バットマン」「シザーハンズ」「エド・ウッド」と何か孤独で寂しげな良い映画ばかり作っていましたが、今回のは久々のコメディです。しかも、驚くような豪華キャストとすさまじい予算を使った、超大掛かりなギャグ映画。過去の作品で最もノリが近いのは、同監督の「ビートルジュース」。一応、火星人が地球に攻めてくるというSFなんですが、ちょっとズレた感覚の、オフビートなギャグのオンパレードで、観ていてどう反応したらいいものやら悩んでしまいつつ、でも、笑うしかないって感じです。僕は好きです。トミー鈴木さんにも「竹崎さんなら、この映画の版権を買取ってゲーム化したいでしょう」って言われました。その通りです。これは、僕にはツボにはまる映画です。早くもう一度観たい。3月の日本公開が楽しみでなりません。でも、普通に常識人の皆さんには向かないかも……。「マーズ・アタック！」で笑い転げ、「クラッシュ」もなかなか奇妙な味で良いねぇ……なんて思う僕は、ちょっとヘンな人かも知れません（そんなこと知ってるって!?）。でも、超ヒット作以外の映画も、たまには良いものですよ。ぜひ、ご覧ください。次回のコラムは誰かなぁ？

セガ広報日誌

先週から、週代わりの交代制になったセガ広報日誌。このあいだ、セガバンダイ合併なんて話が出たけれど、広報自体が2つある現状はそのうち統合ということなのかな？　メンバーが増えるとここの顔ぶれもまた変わりそうで、ちょっと楽しみだね。ちなみに無事退院した南雲君。今後も頑張って！

南雲くん

薬づけの毎日です。おかげで体は恐ろしいほどに好調です。

年明け早々、極度の病院嫌いの僕が入院するハメになってしまった。しかも手術を……。手術で一番驚いたのは、全身麻酔のすごさだ（というか、あとは全然覚えていない）。5秒くらいで眠ってしまう電光石火。全身麻酔がなければ、恐怖のあまり白髪になってしまうか失禁していたことは想像に難くない事を考えるとまさに全身麻酔さまさまである。現在は退院して以前にもまして絶好調。今は病院大好き。“ビバ！ 病院”といった気分である。

ゲーマーみき

バーゲンに行って、自分のガタイがでかいのを確認した。合わない……。

ご存知の通り、セガは大田区の羽田にある。この会社近くにある本屋さんのほとんどが、やたらゲーム関係の雑誌・書籍の品揃えがいいのだ。どこも店構えはそんなにおおきくない「町の本屋さん」なのに、なぜ？　それはセガ社員が買うから……だろうなぁ。出社前に昼休み、そして会社の側に住んでいる社員が、自分の好きなゲーム関係の本を求めてお店に行くからです。サタマガもたくさん入荷してますよ。

闇鉄人

欲しいものが色々ありすぎて困る、っていうか、お金が欲しい。

僕のコレクションのひとつに、靴というのがあります。その他にもジーンズに観葉植物等人に話すと「信じられん」と一言で終わってしまう出費と自己満足と優越感の世界で充実しちゃってます。またそれが解かる人との会話が楽しみのひとつでもあります。先日もAM2の梅ちゃんと「ナイキ」話で盛り上がり、仕事そっちのけで次回購入靴の打ち合わせ？梅ちゃんは、95MAXの赤で、僕は、テイルウインドウの白レザー。解かる？

◆◆ハガキ大募集!!

このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報など大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガプロマネチームにちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎号応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103　中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）5F「セガサターンマガジン」編集部「セガプレス」係まで。

【募集項目】●ご意見コーナー●質問コーナー●イラストコーナー●その他　　みんなのハガキを待ってるぞ！

セガプレス プレゼント　**今回はコレ！**

今回は最新作「デイトナＵＳＡ～Circuit Edition」のポスターを10名様にプレゼントするぞ！ ほしい人は左のあて先まで。

EGA SATURN SOFT DATA BANK

全ソフトの今がわかる！

セガサターンソフトデータバンク

—1994年11月22日▶1997年1月31日—

次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.26の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利なはずだぞ。昔のソフトから最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料にしてみてね。

【読者評点】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に達していないものは「—」で表示。【本誌評点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビュアーの平均点です。本誌の判断でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「—」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に準じるソフト、「X」はX指定に準じるソフトを示しています。対応周辺機器の略記についてはP.78の「新作ソフトスケジュール」のコーナーをご覧ください。

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
94年11月発売ソフト								
1	22日	バーチャファイター	セガ	8800	ACT	9.0683	9.25	
2	22日	MYST	サンソフト（サン電子）	7800	ADV	8.0454	—	マウス
3	22日	WanChai Connection	セガ	7800	ADV	5.7126	—	
4	22日	麻雀悟空・天竺	EAV	5800	TAB	5.5767	—	
5	22日	TAMA	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	5.3034	—	
94年12月発売ソフト								
6	2日	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	セガ	7800	ADV	6.3312	—	
7	2日	ゲイルレーサー	セガ	6800	RAC	5.3905	—	ハンドル
8	9日	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	セガ	4800	ACT	7.3866	—	
95年1月発売ソフト								
9	20日	ビクトリーゴール	セガ	6800	SPT	7.7705	7.0	タップ
10	27日	GOTHA ～イスマイリア戦役～	セガ	6800	SLG	6.1364	5.66	
95年2月発売ソフト								
11	24日	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	セガ	6800	SPT	8.3806	7.33	
12	24日	RAMPO	セガ	7800	ADV	7.626	7.33	②、18推
13	24日	上海 万里の長城	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	7.5363	6.66	マウス
14	24日	アイドル雀士スーチーパイ Special	ジャレコ	6900	TAB	7.3664	7.33	18推
95年3月発売ソフト								
15	3日	ボボイっとへべれけ	サンソフト（サン電子）	6000	PUZ	5.3305	5.0	
16	10日	パンツァードラグーン	セガ	6800	SHT	8.7696	8.66	アナログ
17	10日	麻雀飄流島	アスキー	6800	TAB	5.3793	5.33	
18	24日	ダイダロス	セガ	6800	SHT	5.2742	6.33	
19	25日	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	光栄	8800	ETC	6.6417	7.0	
20	31日	SIDE POCKET2 ～伝説のハスラー～	データイースト	6800	TAB	7.5506	6.33	
95年4月発売ソフト								
21	1日	デイトナUSA	セガ	6800	RAC	8.6346	9.33	ハンドル
22	1日	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	光栄	8800	ETC	6.7058	6.33	
23	1日	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	光栄	8800	ETC	6.0925	6.33	
24	14日	柿木将棋	アスキー	7800	TAB	6.8571	6.66	
25	28日	アイルトン・セナ パーソナルトーク～Message for the Future～	セガ	8800	ETC	7.9809	6.0	
26	28日	三國志Ⅳ	光栄	14800	SLG	7.8059	6.33	
27	28日	ヴァーチャルハイドライド	セガ	5800	A·RPG	7.1481	7.33	
28	28日	輝水晶伝説アスタル	セガ	5800	ACT	7.1139	5.33	
95年5月発売ソフト								
29	19日	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.2479	7.0	
30	26日	スーパーリアル麻雀ＰⅤ	セタ	8800	TAB	8.5193	8.0	X
31	26日	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	セガ	5800	SPT	8.1459	7.0	
32	26日	グランチェイサー	セガ	5800	RAC	6.553	4.66	ハンドル
95年6月発売ソフト								
33	2日	バトルモンスターズ	ナグザット	5800	ACT	7.1716	6.33	18推、マルチ
34	9日	ゲームの達人	サンソフト（サン電子）	6900	TAB	6.8173	7.33	マウス
35	16日	～制服伝説～ プリティファイターX	イマジニア	7800	ACT	4.6945	3.66	18推
36	23日	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	ＫＡＺＥ	5800	PIN	8.7575	8.33	マウス
37	23日	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～	セガ	5800	RPG	7.4023	5.66	18推
38	30日	新・忍伝	セガ	4800	ACT	6.1921	6.0	18推
95年7月発売ソフト								
39	7日	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	ゼネラル・エンタテイメント	4800	PUZ	6.3809	6.0	
40	7日	DARKSEED	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	3.336	4.33	18推、マウス
41	14日	バーチャファイター リミックス	セガ	3400	ACT	8.7474	8.0	
42	14日	学校の怪談	セガ	5800	ADV	3.2775	3.33	マウス
43	21日	リグロード サーガ	セガ	5800	RPG	7.5725	7.0	
44	21日	バーチャルバレーボール	イマジニア	7800	SPT	4.4444	6.0	
45	21日	熱血親子	テクノソフト	5800	ACT	3.9041	4.66	
46	28日	ゆみみみっくすREMIX	ゲームアーツ	5800	ADV	8.3981	7.0	マウス
47	28日	Dの食卓	アクレイムジャパン	8800	ADV	7.7528	8.0	②
48	28日	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	セガ	4800	ACT	7.563	6.0	
49	28日	THE 野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～	ソシエッタ代官山	6800	ETC	6.9921	6.66	X
50	28日	実況パワフルプロ野球95 開幕版	コナミ	5800	SPT	7.3506	7.0	
95年8月発売ソフト								
51	4日	Race Drivin'	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	5.9044	5.66	ハンドル
52	4日	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～	マイクロネット	6800	TAB	2.5384	4.0	18推
53	11日	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	6800	SLG	8.1277	7.0	18推
54	11日	ウイニングポストEX	光栄	6800	SLG	7.5774	6.66	マウス
55	11日	水滸演武	データイースト	5800	ACT	7.4424	5.66	
56	11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	5800	ACT	7.0504	7.0	
57	11日	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	バンダイ	6800	SPT	6.6517	6.0	
58	11日	シャイニング・ウィズダム	セガ	5800	A·RPG	6.6322	6.0	
59	11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	4980	ETC	5.1034	5.66	
60	11日	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	アスク講談社	7800	TAB	6.6101	6.66	X
61	25日	魔法騎士レイアース	セガ	4800	A·RPG	9.0173	8.33	
62	25日	AI将棋	ソフトバンク／サムシンググッド	6800	TAB	6.6923	6.66	
63	25日	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	ヒューマン	6800	SPT	6.4576	6.33	
64	25日	球転界	テクノソフト	5800	PIN	4.9285	5.33	
95年9月発売ソフト								
65	1日	実戦麻雀	イマジニア	6800	TAB	6.2631	6.0	
66	14日	レイヤーセクション	タイトー	5800	SHT	9.1354	8.66	
67	15日	将棋まつり	セタ	9200	TAB	8.0289	6.66	
68	22日	ワールドアドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	セガ	7800	SLG	9.0195	8.33	マウス
69	22日	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	セガ	5800	SPT	8.503	8.0	マルチ
70	22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	7800	ADV	7.1551	6.33	②、18推
71	22日	Break Thru!	翔泳社／BMGビクター	5800	PUZ	5.3225	5.33	マウス
72	29日	信長の野望・天翔記	光栄	9800	SLG	8.6465	7.33	
73	29日	アイドル雀士スーチーパイ Remix	ジャレコ	6900	TAB	8.2831	7.0	X
74	29日	メタルファイター♡MIKU	ビクターエンタテインメント	6800	ADV	8.3615	6.66	
75	29日	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	7.443	7.33	
76	29日	シムシティ2000	セガ	5800	SLG	7.5443	7.0	
77	29日	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	アスミック	8800	ETC	7.7311	6.0	②、18推
78	29日	スチームギア★マッシュ	タカラ	5800	ACT	7.25	6.33	
79	29日	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	5800	ACT	7.3041	7.0	
80	29日	永世名人	コナミ	5300	TAB	6.7866	6.66	マウス
81	29日	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	ユーメディア（アローマ）	7800	ETC	6.7604	7.0	X
82	29日	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	セガ	5800	SHT	6.4851	4.66	アナログ
83	29日	QUANTUM GATE Ⅰ ～悪夢の序章～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	4.6923	6.0	18推、マウス
84	29日	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	イマジニア	7800	TAB	4.25	5.33	18推
95年10月発売ソフト								
85	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.6634	—	
86	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.9456	—	
87	13日	ゲームの鉄人 THE 上海	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	6.0	6.0	マウス
88	20日	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	6800	ETC	7.8947	6.33	
89	20日	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.6032	7.0	
90	20日	サンダーストーム&ロードブラスター	エグゼコ・デベロップメント	6800	ACT	7.5909	6.0	②、ハンドル
91	20日	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	TAB	6.9587	5.0	X
92	27日	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	7800	SLG	8.9883	8.0	
93	27日	ぷよぷよ通	コンパイル	4800	PUZ	7.6834	7.0	マルチ
94	27日	セガ インターナショナル ビクトリーゴール！	セガ	4800	SPT	7.5287	6.0	マルチ
95	27日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクターエンタテインメント	5800	QIZ	6.9875	6.33	マルチ
96	27日	バーチャルオープンテニス	イマジニア	7800	SPT	7.4528	6.33	マルチ
97	27日	ハングオンGP'95	セガ	5800	RAC	6.752	5.0	ハンドル
98	27日	結婚前夜（限定販売）	小学館プロダクション	2000	ETC	4.7424	—	
99	27日	「占都物語」その I	CRI	5800	ETC	5.25	5.0	
100	27日	The PSYCHOTRON	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	5.7333	5.33	18推、マウス
95年11月発売ソフト								
101	2日	F-1 Live Information	セガ	5800	RAC	8.0122	7.66	ハンドル
102	3日	ただいま惑星開拓中！	アルトロン	5800	SLG	4.8666	3.33	
103	10日	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	セガ	4800	PUZ	8.2755	6.33	
104	10日	峠KING THE SPIRITS	アトラス	5800	RAC	7.9105	7.33	ハンドル
105	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	セガ	1280	ETC	7.9358	-	
106	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	セガ	1280	ETC	7.96	-	
107	17日	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	UBIソフト	5800	ACT	7.4545	6.66	
108	17日	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	セガ	5800	SPT	7.4788	7.0	
109	17日	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ	6800	ACT	6.3667	5.66	
110	17日	戦略将棋	EAV	6800	TAB	5.923	5.66	
111	17日	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト（サン電子）	4900	PUZ	6.7297	5.33	マウス
112	22日	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	5800	ACT	8.0959	8.0	
113	22日	ギャラクシーファイト～ユニバーサル・ウォリアーズ～	サンソフト	5800	ACT	7.477	5.66	
114	22日	オフワールド・インターセプター エクストリーム	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	5800	SHT	6.8823	7.0	
115	22日	燃えろ!! プロ野球95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	5800	SPT	4.5357	5.0	
116	22日	ぱっぱらぱおーん	エコールソフトウェア	4800	PUZ	3.1111	4.33	
117	24日	バーチャコップ（銃同梱／ソフト単品）	セガ	7800/5800	SHT	9.0226	9.0	銃、マウス
118	24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セタ	8800	TAB	8.1643	7.0	X
119	24日	闘神伝S	タカラ／セガ	5800	ACT	6.5836	7.0	
120	24日	金沢将棋	セタ	7900	TAB	8.1	5.66	
121	24日	シュトラール ～秘められし七つの光～	メディアエンターテイメント	4800	ACT	4.4666	5.33	
95年12月発売ソフト								
122	1日	バーチャファイター2	セガ	6800	ACT	9.337	9.66	
123	1日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	5800	SPT	7.3125	6.0	マルチ
124	1日	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	5800	QIZ	6.4	5.66	
125	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	セガ	1280	ETC	7.45	—	
126	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	セガ	1280	ETC	8.2045	—	
127	8日	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	セガ	5800	ACT	5.8076	6.33	
128	8日	ハットトリックヒーローS	タイトー	5800	SPT	3.7	4.33	
129	8日	ファーザー・クリスマス	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	5.1538	5.33	
130	8日	日刊くれ想い出十番くり GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	やのまん	5800	PUZ	7.6	6.0	マウス
131	15日	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.3253	6.66	
132	15日	ダライアス外伝	タイトー	5800	SHT	8.9632	8.0	
133	15日	ガンバード	アトラス	5800	SHT	8.1711	7.66	
134	15日	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	ビック東海	5800	SPT	8.5116	7.33	マルチ
135	15日	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの福袋～	セガ	6800	ACT	7.74	6.66	②
136	15日	DX人生ゲーム	タカラ	5800	TAB	7.7362	7.0	マルチ
137	15日	海底大戦争	イマジニア	6800	SHT	7.0454	5.66	
138	15日	マジカルドロップ	データイースト	5800	PUZ	6.6296	6.0	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
139	15日	湾岸デッドヒート	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	6.152	6.0	ハンドル
140	15日	結婚～Marriage～	小学館プロダクション	6800	SLG	3.2511	5.0	
141	15日	EMIT バリューセット	光栄	15800	ETC	—	—	③
142	21日	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	グラムス	6800	SLG	7.0109	5.66	マウス
143	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ	6800	ACT	8.0676	7.33	
144	22日	テーマパーク	EAV	5800	SLG	7.4044	7.66	
145	22日	ゴジラ～列島震撼～	セガ	5800	SLG	7.5232	7.0	マウス
146	22日	バーチャレーシング セガサターン	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	6.3238	6.0	ハンドル
147	22日	北斗の拳	バンプレスト	5800	ADV	4.0869	4.66	
148	22日	ブラックファイアー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	6.3181	6.0	アナログ
149	25日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	RPG	8.8323	8.0	
150	29日	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	9.1401	9.33	ハンドル
151	29日	Wizards' Harmony	アークシステムワークス	4900	SLG	8.0128	5.33	マウス
152	29日	カオスコントロール	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	2.7407	4.33	マウス
		96年1月発売ソフト						
153	12日	プロ麻雀 極S	アテナ	5800	TAB	7.9439	7.66	
154	12日	麻雀狂時代 コギャル放課後編	マイクロネット	8800	TAB	3.76	4.66	18推
155	19日	クリーチャーショック	データイースト	6800	SHT	6.6888	6.0	②
156	19日	必殺パチンココレクション	サンソフト（サン電子）	6800	TAB	6.8421	6.0	
157	26日	ストリートファイターZERO	カプコン	5800	ACT	8.574	8.33	
158	26日	ガーディアン ヒーローズ	セガ	5800	ACT	8.4485	8.0	マルチ
159	26日	でろ～んでろでろ	テクモ	5800	PUZ	7.4782	6.33	
160	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	セガ	1280	ACT	7.9333	—	
161	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	セガ	1280	ETC	7.4109	—	
		96年2月発売ソフト						
162	2日	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	5800	SLG	6.7647	7.0	
163	2日	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	5800	ADV	6.4523	5.66	マウス
164	2日	NINKU-忍空-～強気な奴等の大激突！～	セガ	5800	ACT	5.913	6.0	
165	9日	天地無用！ 魎皇鬼温泉湯けむりの旅	ユーメディア（アローマ）	8900	ADV	6.9404	5.0	②、18推
166	9日	PD ウルトラマンリンク	バンダイ	6800	PUZ	6.7142	6.0	
167	16日	ROBO・PIT（ロボ・ピット）	アルトロン	5800	ACT	7.6263	6.33	
168	16日	サイベリア	インタープレイ	6500	SHT	—	6.0	
169	16日	DEATH MASK	バンタン電脳工場	8800	ADV	6.1666	6.0	
170	23日	ヴァンパイア ハンター	カプコン	6800	ACT	8.9852	9.0	
171	23日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ	6800	SLG	8.4824	7.33	
172	23日	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	6800	SLG	6.7948	6.33	
173	23日	提督の決断Ⅱ	光栄	10800	SLG	7.4628	5.66	マウス
174	23日	サンダーホークⅡ	ビクターエンタテインメント	6800	SHT	6.9333	6.33	アナログ
175	23日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	5800	ETC	6.6875	6.33	マウス
176	23日	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ＜通信ケーブル同梱／ソフト単体＞	リバーヒルソフト	6300/5800	SHT	6.28	5.66	通信ケーブル
177	23日	アローン・イン・ザ・ダーク2	ＥＡＶ	5800	ADV	6.0434	6.66	
178	23日	くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	3980	PUZ	7.2692	6.66	
179	23日	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ＨＡＭＬＥＴ（博報堂）	5000	ETC	—	5.66	
180	23日	ロジックパズル レインボータウン	ヒューマン	5800	PUZ	5.5333	5.33	マウス
181	23日	おまかせ！退魔業（セイバーズ）	セガ	5800	ADV	7.5526	7.33	
		96年3月発売ソフト						
182	1日	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	5800	ADV	8.2493	7.33	
183	1日	The Tower	オープンブック	6800	SLG	7.9907	7.66	
184	1日	GOTHAⅡ・天空の騎士	光栄	6800	SLG	6.9756	6.0	
185	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	セガ	1280	ETC	7.7173	—	
186	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	セガ	1280	ETC	7.283	—	
187	1日	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ファンハウス	5800	ETC	—	—	
188	8日	ザ・ホード	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	5800	SLG	7.4634	6.66	
189	8日	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	5800	PUZ	6.1388	6.0	
190	8日	麻雀ハイパーリアクションR	サミー工業	6800	TAB	6.3125	6.0	X
191	15日	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	セガ	4800	SLG	8.904	8.33	マウス
192	15日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	ゲーム アーツ	5800	SHT	9.0663	8.0	ムービーカード
193	15日	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	アスク講談社	8800	TAB	7.5703	7.33	X
194	15日	リンクル・リバー・ストーリー	セガ	5800	A-RPG	7.5392	6.66	
195	15日	FIFA サッカー'96	EAV	5800	SPT	5.1666	5.66	マルチ
196	15日	ストリートファイターⅡ ムービー	カプコン	6800	ETC	5.0	6.0	
197	15日	ブレインバトルQ	ＣＬＥＦ	4800	QIZ	5.909	5.0	
198	15日	ZORK Ⅰ	翔泳社	5800	ADV	7.2916	6.33	
199	15日	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	ＯＺクラブ／ブイ・アイ・ピー	6800	QIZ	5.35	4.66	マルチ
200	15日	バーチャルカジノ	ダットジャパン	5800	TAB	5.7826	5.0	
201	15日	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	5800	ACT	5.04	3.0	
202	15日	フィッシング甲子園	キングレコード	6800	SLG	5.7333	6.0	
203	15日	ゲームの達人2	サンソフト	8900	TAB	6.4375	6.0	マウス
204	22日	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ	5800	SHT	9.2038	9.66	
205	22日	水滸演武～風雲再起～	データイースト	5800	ACT	8.0227	6.66	
206	22日	ウイニングポスト2	光栄	9800	SLG	7.7037	7.66	
207	22日	My Best Friends ～st.アンドリュー女学園編～	アトラス	6800	PUZ	7.36	5.33	X、マウス
208	22日	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	6800	RPG	7.3278	4.33	②
209	22日	ハイオクタン	EAV	5800	RAC	5.5	5.0	
210	22日	エアーマネジメント'96	光栄	8800	SLG	7.5238	6.66	
211	22日	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー～	ＭＩＺＵＫＩ	5800	ETC	—	3.66	
212	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	ＳＮＫ	7800	ACT	8.7028	9.33	TARS
213	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	8.5658	8.33	
214	29日	ビクトリーゴール'96	セガ	5800	SPT	8.4965	8.0	マルチ
215	29日	アンジェリークSpecial	光栄	7800	SLG	8.1136	7.33	
216	29日	グラディウス DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.4763	7.66	
217	29日	スナッチャー	コナミ	5800	ADV	8.1166	8.0	
218	29日	ルパン三世 THE MASTER FILE	ＭＩＺＵＫＩ	5800	ETC	7.3703	6.66	
219	29日	麻雀同級生Special（プレミアムパック／ソフト単品）	メイクソフトウェア	8800/6800	TAB	7.1923	8.0	②、18推
220	29日	三國志英傑伝	光栄	8800	SLG	8.5714	6.66	
221	29日	ぐっすんおよよ・S	エクシング	6800	PUZ	6.9772	6.33	
222	29日	HORROR TOUR（ホラーツアー）	オー・シー・シー	5800	ADV	4.8333	6.66	マウス
223	29日	信長の野望リターンズ	光栄	5800	SLG	6.1666	5.66	
224	29日	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアット ドラドビーチ～	ソフトビジョンインターナショナル	5800	SPT	—	4.0	
225	29日	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	日本システム	6800	TAB	5.3125	4.66	X
226	29日	ゲックス	ＢＭＧビクター	5800	ACT	—	5.33	
227	29日	モータルコンバットⅡ完全版	アクレイムジャパン	5800	ACT	6.647	6.33	X
228	29日	超兄貴 ～究極…男の逆襲～	メサイヤ	5800	SHT	5.1212	5.66	18推
229	29日	バーチャフォトスタジオ	アクレイムジャパン	6800	SLG	6.625	5.66	X
230	29日	NFL クォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	5.9	6.66	マルチ
		96年4月発売ソフト						
231	5日	2度あることはサンドアール	ＣＲＩ	5800	ETC	8.1136	7.33	
232	5日	七つの秘館	光栄	7800	ADV	7.6585	6.33	③
233	5日	きゃんきゃんバニー・プルミエール	キッド	5800	ADV	7.414	5.33	X、マウス
234	5日	GAME-WARE VOL.1	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	7.1822	—	マルチ
235	5日	鉄球～TRUE PINBALL～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	PIN	5.625	6.0	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
236	19日	3×3 EYES～吸精公主～S	日本クリエイト	7300	ADV	8.3235	7.0	③
237	19日	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood	サミー工業	5800	PUZ	—	5.0	
238	19日	大冒険 セントエルモスの奇跡	パイ	6800	SLG+RPG	2.1139	4.33	
239	19日	タイタンウォーズ	ＢＭＧビクター	5800	SHT	—	5.66	
240	26日	野々村病院の人々	エルフ	6800	ADV	8.7303	7.66	X
241	26日	THOR～精霊王紀伝～	セガ	5800	A・RPG	8.5346	8.0	
242	26日	アイレム アーケードクラシックス	アイマックス	5800	ETC	3.7647	5.66	
243	26日	爆れつハンター	アイマックス	8800	ADV	6.3877	5.0	②
244	26日	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	アトラス	2900	ETC	8.3973	7.0	マウス
245	26日	首領蜂（ドンパチ）	アトラス	5800	SHT	7.032	5.0	
246	26日	ロックマンX3	カプコン	5800	ACT	6.4057	5.66	
247	26日	アイドル雀士スーチーパイⅡ	ジャレコ	7800	TAB	9.1205	8.33	②、X
248	26日	美少女バラエティゲームラビュラスパニック	ＢＭＧビクター／翔泳社	5300	TAB	—	4.66	
249	26日	ゲン ウォー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	—	6.33	
250	26日	ジョニー・バズーカ	ソフトビジョンインターナショナル	6800	ACT	3.4615	5.0	
251	26日	レボリューションX	アクレイムジャパン	5800	SHT	3.8461	4.33	18推、マウス
		96年5月発売ソフト						
252	3日	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～	ソネット・コンピュータエンタテインメント	5800	TAB	8.0933	6.33	X
253	17日	Cubic Gallery	ウィネット	5800	ETC	7.6428	—	
254	17日	慶応遊撃隊 活劇編	ビクターエンタテインメント	5800	ACT	7.8076	5.66	
255	17日	スーパーリアル麻雀PⅥ	セタ	8800	TAB	7.8231	7.33	X
256	24日	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	やのまん	6300	SLG+RPG	7.8141	5.66	マウス
257	24日	実戦 パチスロ必勝法！ 3	サミー工業	6800	TAB	7.3333	7.0	
258	24日	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール	セガ	4800	QIZ+PUZ	6.8787	6.66	
259	24日	メタルブラック	ビング	5800	SHT	8.4705	7.33	
260	24日	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	メディアクエスト	6800	ETC	—	6.0	②
261	31日	ソード＆ソーサリー	マイクロキャビン	6800	RPG	7.2693	6.0	
262	31日	ウィザードリィⅥ＆Ⅶ コンプリート	データイースト	6800	RPG	7.7857	6.0	
263	31日	Defcon5	マルチソフト	5800	SLG+RPG	—	4.66	
264	31日	アイドル麻雀ファイナルロマンスRプレミアムパッケージ	アスク講談社	8000	TAB	—	7.33	X
265	31日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	5800	ACT	7.1947	7.33	
		96年6月発売ソフト						
266	7日	ダライアスⅡ	タイトー	5800	SHT	6.5972	5.33	
267	7日	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	テクノソフト	5800	SHT	6.0434	5.0	通信ケーブル
268	14日	疾風魔法大作戦	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	SHT	7.3725	7.33	
269	14日	ビッグ一撃！ パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	アスク講談社	5800	ETC	—	7.0	
270	14日	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは？～	イマジニア	6800	ADV	5.0454	4.33	18推
271	14日	痛快！スロットシューティング	BMG ビクター	5500	ETC	—	5.0	
272	14日	ナイトストライカーS	ビング	5800	SHT	6.1666	5.33	アナログ
273	28日	月花霧幻譚～TORICO～	セガ	6800	ADV	7.8988	6.33	
274	28日	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	4.66	
275	28日	ストライカーズ1945	アトラス	5800	SHT	8.7705	7.66	
276	28日	餓狼伝説3－遥かなる闘い－	SNK	6800	ACT	6.3	6.0	
277	28日	誕生S～Debut～	NEC インターチャネル	6800	SLG	8.092	7.0	18推
278	28日	井手洋介名人の新実戦麻雀	カプコン	4800	TAB	8.6666	5.0	
279	28日	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ソネット・コンピュータエンタテインメント	2480	ETC	5.7906	—	
280	28日	必殺！	バンダイビジュアル	5800	ACT	2.5833	5.66	
281	28日	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	BMG ビクター／POW	5800	ETC	—	6.0	
282	28日	大捕物（DAITORIDE）	メトロ	5800	PUZ	—	6.66	
283	28日	躍兄弟劇場第一巻 麻雀篇	ユーメディア（アローマ）	5800	TAB	—	6.0	
		96年7月発売ソフト						
284	5日	NiGHTS（ナイツ）＜セガマルチコントローラー同梱／ソフト単品＞	セガ	7800/5800	ACT	9.2672	9.66	マルコン
285	5日	ソニックウィングス スペシャル	メディアクエスト	7800	SHT	6.9444	5.0	
286	5日	GAME-WARE VOL.2	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	6.0439	—	
287	12日	デカスリート	セガ	5800	SPT	8.5449	7.66	
288	12日	AQUAZONE for Saturn	9003, inc	5800	SLG	6.6904	7.33	
289	12日	アクアワールド 海美物語	増田屋コーポレーション	5800	ETC	—	4.66	
290	12日	デススロットル 隔絶都市からの脱出	メディアクエスト	5800	SHT	6.1153	6.66	
291	12日	ピンボールグラフィティ	パック・イン・ビデオ	6800	PIN	—	5.0	
292	12日	WIPEOUT（ワイプアウト）	ソフトバンク	5800	RAC	8.2716	6.66	
293	19日	グレイテストナイン'96	セガ	5800	SPT	8.3779	7.33	
294	19日	サターンボンバーマン	ハドソン	6800	ACT	8.1567	7.33	マルチ、モデム
295	19日	昇龍三國演義	イマジニア	6800	SLG	—	5.33	
296	19日	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー＜ミッションスティック同梱／ソフト単品＞	セガ	6800/3800	SHT	8.405	8.0	アナログ、マルコン
297	19日	ときめきメモリアル～forever with you～＜デラックス版／スペシャル版＞	コナミ	6800/9800	SLG	8.6192	7.33	マウス
298	19日	麻雀狂時代 Cebu Island'96	マイクロネット	8800	TAB	—	5.0	②、18推
299	26日	パズルボブル2X	タイトー	5800	PUZ	8.5213	8.0	
300	26日	バーチャファイターキッズ	セガ	5800	ACT	8.364	8.66	
301	26日	時空探偵DD～幻のローレライ～	アスキー	6800	ADV	5.8947	5.33	②
302	26日	ロードラッシュ	EAV	5800	RAC	7.0512	5.0	
303	26日	プラドルDISK Vol.1 木下優	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	
		96年8月発売ソフト						
304	2日	激烈パチンカーズ	BMG ビクター	5800	ETC	—	4.0	
305	2日	BIG HURT ベースボール	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.0	
306	2日	Body Special 264	YANOMAN GAMES	6800	PUZ	—	5.66	
307	9日	サイバードール	アイマックス	6800	RPG	8.3703	6.33	18推
308	9日	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.33	
309	9日	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	アトラス	7800	RPG	—	—	②
310	9日	デス クリムゾン	エコールソフトウェア（エコール）	5800	SHT	1.8269	3.0	銃
311	9日	ワールドヒーローズパーフェクト	SNK／ADK	5800	ACT	7.5748	8.0	
312	9日	同級生if	NEC インターチャネル	7800	ADV	8.6857	7.0	18推、マウス
313	9日	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	サン電子（サンソフト）	6500	RPG	7.5812	5.0	
314	9日	新型くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	4800	PUZ	—	7.0	
315	9日	NIGHTRUTH ナイトゥルース Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"	ソネット・コンピュータエンタテインメント	6800	ADV	6.2608	5.33	②、18推
316	9日	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	タイトー	5800	RAC	6.5	5.33	ハンドル
317	9日	クロックワークス	徳間書店	5800	PUZ	—	4.33	
318	9日	神秘の世界エルハザード	パイオニアLDC	6900	ADV	8.163	7.33	
319	9日	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム96	BMG ビクター	4800	SPT	7.2631	6.66	
320	9日	プレイボーイ カラオケVol.1	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
321	9日	プレイボーイ カラオケVol.2	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
322	9日	GALJAN	童	6800	TAB	5.5384	5.33	X
323	23日	ジャパン スーパー バス クラシック'96	ナグザット	6800	SLG	—	6.0	
324	23日	競才－競馬データSTABLE－	ナグザット	8800	ETC	—	4.33	
325	23日	3D Lemmings	イマジニア	6800	PUZ	—	6.33	
326	23日	トーナメント・リーダー	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	—	6.33	
327	23日	本格プロ麻雀 徹萬Special	ナグザット	5800	TAB	7.7142	7.66	
328	23日	特捜機動隊ジェイスワット	バンプレスト	5800	SHT	—	6.33	
329	30日	ファイティングバイパーズ	セガ	6800	ACT	9.0133	9.0	
330	30日	イエローブリックロード	アクレイムジャパン	5800	ADV	—	4.33	
331	30日	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	5800	SHT	7.44	6.66	
332	30日	STRIKER'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.0	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
333	30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン	5800	PUZ	—	5.66	
334	30日	ダークセイバー	クライマックス	5800	A・RPG	8.2744	7.0	マルコン
335	30日	オリンピックサッカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	SPT	—	5.66	
336	30日	プラドルDISK Vol.2 内山美紀	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	
337	30日	テトリスプラス	ジャレコ	5800	PUZ	6.8823	6.33	
338	30日	湾岸デッドヒート+ リアルアレンジ	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	—	5.33	ムービーカード
96年9月発売ソフト								
339	6日	ハートビートスクランブル	イマジニア	6800	ADV	3.8181	3.0	
340	6日	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	カプコン	5800	ACT	7.7142	6.0	
341	6日	鋼鉄霊域（スティールダム）<通信ケーブル同梱／ソフト単品>	テクノソフト	6800/5800	SHT	7.7692	5.66	通信ケーブル
342	13日	ウルトラマン図鑑	講談社	6800	ETC	—	—	ムービーカード
343	13日	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	サミー工業	5800	PUZ	—	5.66	
344	13日	ポリスノーツ	コナミ	6800	ADV	9.1597	8.33	③、マウス、銃
345	14日	ストリートファイターZERO2	カプコン	5800	ACT	9.1369	9.66	
346	20日	SEGA AGES／アウトラン	セガ	3800	RAC	8.7678	7.33	ハンドル、マルコン
347	20日	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	バンダイ	4800	SHT	8.4364	7.0	
348	20日	Destruction Derby（デストラクションダービー）	ソフトバンク	5800	RAC	7.2352	6.66	
349	20日	リアルバウト餓狼伝説	SNK	6800	ACT	8.0032	8.33	RAM同梱
350	27日	サクラ大戦（ソフト単品／特別限定版）	セガ	6800/8800	ADV	9.5275	8.33	②、マウス
351	27日	SEGA AGES／アフターバーナーII	セガ	3800	SHT	8.3615	7.33	アナログ、マルコン
352	27日	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	セガ	5800	RAC	9.04	—	モデム
353	27日	マジカルドロップ2	セガ	5800	PUZ	8.2542	5.66	
354	27日	奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ（入門編）	富士通パレックス	4800	ETC	—	—	マウス
355	27日	ギャルズパニックSS	毎日コミュニケーションズ	6800	A・PUZ	7.7	6.0	
356	27日	グッドアイランドカフェ・飯島愛	インナーブレイン	5000	ETC	—	5.66	
357	27日	三國志V	光栄	9800	SLG	8.7883	7.33	
358	27日	サンダーフォース ゴールドパック 1	テクノソフト	4800	SHT	7.6578	5.33	
359	27日	女子高生の放課後...ぷくんパ	アテナ	4980	PUZ	8.2727	6.0	
360	27日	闘神伝URA	タカラ	5800	ACT	6.3369	5.33	
361	27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.7622	7.33	
362	27日	ホーンテッドカジノ	ソシエッタ代官山	7900	TAB	5.826	5.33	③、X
363	27日	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	
364	27日	麻雀四姉妹 若草物語	ナグザット	8800	TAB	7.0	4.66	X
365	27日	めざせアイドル★スター!! 夏色メモリーズ 麻雀編	SharRock	5800	TAB	—	4.0	18推
96年10月発売ソフト								
366	4日	actua SOCCER	ナグザット	5800	SPT	—	5.33	
367	4日	アンジェリークSpecial プレミアムBox	光栄	8800	SLG	—	—	
368	4日	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄	6800	SLG	8.7	7.66	マウス
369	4日	エターナルメロディ	メディアワークス	5800	SLG	8.6325	6.33	
370	4日	GAME WARE VOL. 3	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	7.0178	—	
371	4日	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	ジャレコ	6800	SLG	—	6.0	
372	4日	平和パチンコ総進撃	ナグザット	7800	ETC	—	4.66	
373	4日	麻雀大会II Special	光栄	6800	TAB	7.25	6.33	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
374	10日	ブレインデッド13	ココナッツジャパンエンターテイメント	6500	ETC	—	5.33	
375	10日	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	ビデオシステム	7800	TAB	—	6.66	
376	18日	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	ゲームアーツ	6800	TAB	8.4489	7.33	
377	18日	Jewels of Oracle オラクルの宝石	サンソフト	5980	PUZ	—	5.33	マウス
378	18日	マイティヒット～Mighty Hits～	アルトロン	5800	SHT	6.923	6.0	
379	18日	ラングリッサーIII（スペシャルパッケージ）	メサイヤ	6200	SLG&RPG	8.5381	7.0	
380	25日	シェルショック	EAV	5800	SHT	—	5.66	
381	25日	スターファイター3000	イマジニア	6800	SHT	—	5.33	
382	25日	BATSUGUN	バンプレスト	5800	SHT	8.35	7.33	
383	25日	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ	東芝EMI	6800	SLG	7.4634	6.66	
384	25日	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800	RPG	8.904	7.66	
385	25日	ワールドシリーズベースボールII	セガ	5800	SPT	7.7619	5.66	
96年11月発売ソフト								
386	1日	セクシーパロディウス	コナミ	4800	SHT	7.8644	8.0	
387	1日	伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト	5800	S・RPG	8.5327	7.33	
388	1日	パップブリーダー	サイ・メイト	5800	SLG	8.6666	6.0	
389	1日	LULU	セガ	4800	ETC	6.9133	6.0	
390	8日	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣<ソフト単体／RAM同梱>	SNK	5800/8800	格闘ACT	7.8852	7.0	RAM
391	8日	Special Gift Pack	BMGビクター	7700	ETC	—	—	
392	8日	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	バラエティ	—	—	ムービー、限定販売
393	8日	リグロードサーガ2	セガ	5800	S・RPG	7.9327	6.33	
394	11日	アースワームジム2	タカラ	5800	ACT	—	7.0	
395	15日	上海 Great Moments	サンソフト	6500	PUZ	—	7.0	マウス
396	15日	デジタルピンボール ネクロノミコン	KAZe	5800	ETC	8.9183	6.66	
397	15日	風水先生	HAMLET（博報堂）	5800	SLG	—	6.33	
398	15日	プリクラ大作戦	アトラス	6800	A・SHT	7.05	6.66	
399	22日	IRON MAN／XO	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	6.33	
400	22日	NFL クォーターバッククラブ97	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.33	
401	22日	カオスコントロール リミックス	ヴァージンインタラクティブ	4800	SHT	—	6.33	マウス、銃
402	22日	クリスマスナイツ冬季限定版<限定品>	セガ	—	ACT	8.9616	—	マルコン
403	22日	月下の棋士～王竜戦～	バンプレスト	5800	TAB	—	6.33	マウス
404	22日	戦国ブレード	アトラス	6800	SHT	8.8823	7.66	
405	22日	TRY RUSH DEPPY	日本クリエイト	5800	ACT	—	5.0	
406	22日	バーチャコップ2	セガ	5800	SHT	9.0278	8.66	銃
407	22日	FIST	イマジニア	6800	格闘ACT	—	3.66	
408	29日	銀河英雄伝説	徳間書店	5800	SLG	7.3333	6.66	
409	29日	サンダーフォースゴールドパック2	テクノソフト	4800	SHT	8.5882	6.0	
410	29日	ズープ	メディアクエスト	4800	PUZ	—	6.0	
411	29日	西暦1999 ファラオの復活	BMGビクター／ロボトミー	5800	ACT	9.2307	8.33	
412	29日	対局将棋 極II	毎日コミュニケーションズ	6800	TAB	—	7.33	
413	29日	太閤立志伝II	光栄	7800	SLG	8.4285	6.66	
414	29日	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	データイースト	5800	ADV	7.65	6.66	
415	29日	電脳戦機バーチャロン	セガ	5800	ACT	9.1493	8.33	ツイン

データバンク INDEX

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
416	29日	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	セガ	5800	SPT	8.4193	7.66	マルチ
417	29日	美少女戦士セーラームーンSuperS ～Various Emotion～	エンジェル	5800	格闘ACT	3.6666	5.66	
418	29日	秀吉・信長セット	光栄	7800	ETC	—	—	
419	29日	BLOOD FACTORY	インタープレイ／EAV	5800	SHT	—	7.33	
420	29日	プラドルDISC 特別編　コスプレイヤーズ	SADA SOFT	3800	ETC	—	—	
96年12月発売ソフト								
421	6日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスクシリーズ エンゼルフィッシュ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
422	6日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスクシリーズ クラウンローチ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
423	6日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスクシリーズ ブラックモーリー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
424	6日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスクシリーズ ブルーエンペラー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
425	6日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスクシリーズ ラミーノーズ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
426	6日	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	バンダイ	4800	SHT	8.5686	7.33	
427	6日	皇龍三國演義	エクシング	5800	SLG	—	5.66	
428	6日	スーパーパズルファイターⅡX	カプコン	5800	PUZ	8.4857	7.33	
429	6日	ステークスウィナー	ザウルス	5800	ACT	8.0	6.33	
430	6日	世界の車窓から [1] スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	富士通	4800	ETC	—	—	
431	6日	ハイパーデュエル	テクノソフト	5800	SHT	8.4285	6.33	
432	6日	バトルバ	日本ビクター	5800	RAC	8.1428	7.0	マルチ、ハンドル、アナログ、マルコン
433	6日	マジックカーペット<通常版／マルコン同梱版>	EAV	5800/7800	SHT	—	7.0	マルコン
434	13日	エネミー・ゼロ	WARP	6800	MOV	9.1669	9.66	④
435	13日	きゃんきゃんバニー・プルミエール<サンキューパック>	キッド	3900	ADV	—	—	18推、マウス
436	13日	実況おしゃべりパロディウス～forever with me～	コナミ	4800	SHT	8.4666	8.0	
437	13日	出世麻雀　大接待	キングレコード	5800	TAB	—	5.66	
438	13日	スペースインベーダー	タイトー	3980	SHT	—	4.33	
439	13日	大運動会	インクリメントP	5800	SLG	7.7777	6.0	
440	13日	大戦略パック	セガ	5800	SLG	—	—	
441	13日	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	5800	RPG	8.7951	7.66	
442	13日	ディスクワールド	メディアエンターテイメント／HAMLET	5800	ADV	—	6.0	マウス
443	13日	パンツァードラグーンⅠ&Ⅱ	セガ	5800	SHT	—	—	
444	13日	ファンキー・ファンタジー	吉本興業	5800	RPG	—	5.66	
445	13日	メルティランサー～銀河少女警察2086～<通常版／限定版>	イマジニア	5800/8800	SLG	8.7142	6.33	
446	20日	アボなしギャルズお・り・ん・ぱ・す♡	ヒューマン	5800	SLG	—	6.33	
447	20日	ウルトラマン 光の巨人伝説	バンダイ	7800	格闘ACT	—	7.0	
448	20日	エアーズアドベンチャー	ゲームスタジオ	5800	RPG	7.1428	7.0	18推、②
449	20日	永世名人Ⅱ	コナミ	5300	TAB	—	6.0	
450	20日	m～君を伝えて～	ネクサスインターラクト	5800	SLG	—	5.33	
451	20日	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	キッド	7500	ADV	8.7222	7.0	
452	20日	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	ソニック	5800	RPG	8.8214	7.0	
453	20日	STREET RACER EXTRA	UBIソフト	5800	RAC	—	6.66	
454	20日	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ	5800	TAB	—	5.33	
455	20日	NIGHTRUTH"Maria"	ソネット・コンピュータエンタテインメント	5800	ADV	—	4.66	
456	20日	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	EAV	6200	RAC	7.0769	7.0	
457	20日	バーチャル競艇	日本物産	6800	SPT	—	5.0	マルコン
458	20日	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	ナツメ	5800	TAB	—	5.66	
459	20日	もうぢや	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	—	5.66	
460	21日	FIGHTERS MEGAMIX	セガ	5800	格闘ACT	9.3767	9.33	
461	26日	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works	ハドソン	3800	ETC	—	—	通販専用
462	27日	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	ハドソン	6800	RPG	6.7777	5.0	
463	27日	グリッドランナー	ヴァージンインタラクティブ	5800	ADV	—	6.33	
464	27日	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	バンダイ	5800	ADV	—	5.66	④、18推
465	27日	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	セガ	6800	SHT	—	6.0	銃
466	27日	水滸伝 天命の誓い	光栄	5800	SLG	—	7.33	
467	27日	SEGA AGES／廊下にイチダントアール	セガ	4800	QIZ	—	6.66	マルチ
468	27日	だいな♡ あいらん 予告編	ゲーム アーツ	2300	ETC	7.9411	—	
469	27日	TETRIS S	BPS	4800	PUZ	—	6.66	
470	27日	テラ ファンタスティカ	セガ	5800	S-RPG	8.6315	8.0	
471	27日	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	ヒューマン	5800	SPT	9.0312	7.33	マルチ
472	27日	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	SADA SOFT	3800	ETC	—	—	18推
473	31日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96<ソフト単品／1Mロム同梱／限定ダブルパック>	SNK	5800/7800/9800	格闘ACT	8.8981	9.0	RAM
474	31日	バーチャロン FOR SEGANET	セガ	2800	対戦ACT	—	—	モデム専用
97年1月発売ソフト								
475	10日	スポット ゴーズトゥーハリウッド	ヴァージンインタラクティブ	5800	ACT	—	5.33	
476	10日	DIGITAL DANCE REMIX ～安室奈美恵	セガ	2800	ETC	8.8181	—	コンビニ専売
477	10日	ファンキーヘッドボクサーズ	吉本興業	5800	格闘ACT	—	5.66	
478	10日	ロードランナーエクストラ	パトラ	4800	APUZ	—	6.0	
479	14日	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	6800	RPG	8.8571	7.66	
480	17日	心霊呪殺師 太郎丸	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	—	7.33	
481	17日	タイムギャル&忍者ハヤテ	エクゼコ・デベロップメント	5800	ETC	—	6.33	
482	17日	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	エクシング	8800	ADV	—	5.0	③
483	17日	2 TAX GOLD	ヒューマン	5000	ETC	—	6.33	
484	17日	ハイパー3D ピンボール	ヴァージンインタラクティブ	5800	TAB	—	5.33	
485	17日	ブラストウインド	テクノソフト	5800	SHT	—	6.0	
486	17日	ロックマン8 メタルヒーローズ	カプコン	5800	ACT	—	8.0	
487	24日	EVE burst error	シーズウェア／イマジニア	7800	ADV	—	8.33	②
488	24日	実戦パチスロ必勝法！4	サミー工業	5800	ETC	—	—	
489	24日	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	TAB	—	6.33	マルチ
490	24日	ダイナマイト刑事	セガ	5800	ACT	—	7.66	
491	24日	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	セガ	5800	RAC	—	8.33	
492	24日	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	ビクター／ビクターソフト	5800	A・ADV	—	6.66	X-BAND、ハンドル、マルコン、ケーブル
493	24日	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	ポニーキャニオン	4980	ETC	—	—	
494	29日	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	SADA SOFT	3800	ETC	—	7.0	
495	31日	三國志リターンズ	光栄	6800	SLG	—	6.0	
496	31日	3D ベースボール　ザ・メジャー	BMGジャパン／クリスタルダイナミクス	5800	SPT	—	—	
497	31日	DIE HARD TRYLOGY	セガ	5800	ETC	—	—	ハンドル、銃、マウス
498	31日	BUG TOO!!	セガ	5800	ACT	—	—	
499	31日	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔	エクシング	5800	格闘ACT	—	7.0	

50音	タイトル	ソフトNo.
	誕生S～Debut～	277
	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	414
	DARKSEED	40
	ダークセイバー	334
	大運動会	439
	大戦略パック	441
	ダイダロス	18
	大牌砦（DAI-TORIDE）	282
	だいな♡ あいらん 予告編	467
	ダイナマイト刑事	490
	大冒険 セントエルモスの奇跡	238
	ダライアスⅡ	266
	ダライアス外伝	132
ち	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	130
	超兄貴 ～究極…男の逆襲～	228
つ	痛快！スロットシューティング	271
て	テーマパーク	144
	提督の決断Ⅱ	173
	鉄球 ～TRUE PINBALL～	236
	TETRIS S	469
	テトリスプラス	337
	テラ ファンタスティカ	470
	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	57
	天外魔境 第四の黙示録	479
	天地無用！ 魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	81
	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	482
	天地無用！ 魎皇鬼温泉湯けむりの旅	165
	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	340
	Dの食卓	47
	ディスクワールド	442
	デイトナUSA	21
	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	491
	デカスリート	287
	DIGITAL DANCE MIX ～安室奈美恵	476
	デジタルピンボール　ネクロノミコン	396
	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	36
	デス クリムゾン	310
	デススロットル 隔絶都市からの脱出	290
	Destruction Derby（デストラクションダービー）	348
	DEATH MASK	169
	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	75
	Defcon5	263
	DX人生ゲーム	136
	DX日本特急旅行ゲーム	454
	でろ～んでろでろ	159
	伝説のオウガバトル	387
	電脳戦機バーチャロン	415
と	トーナメント・リーダー	326
	THOR ～精霊王紀伝～	241
	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	492
	斗KING THE SPIRITS	104
	闘神伝S	119
	闘神伝URA	360
	ときめき麻雀グラフィティ ～年下の天使たち～	252
	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～	91
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	361
	ときめきメモリアル～forever with you～<デラックス版／スペシャル版>	297
	特撮機動隊ジェイスワット	328
	TRY RUSH DEPPY	405
	同級生if	312
	ドラえもん のび太と復活の星	201
	ドラゴンフォース	213
	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	265
	ドラゴンボールZ 真武闘伝	109
	首領蜂（ドンパチ）	245
な	NIGHTS（ナイツ）<セガマルチコントローラー同梱／ソフト単体>	284
	NIGHTRUTH -Explanation of the Paranormal- #01 "闇の扉"	315
	NIGHTRUTH"Maria"	455
	ナイトストライカーS	272
	七つの秘館	233
に	2TAX GOLD	483
	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	456
	2度あることはサンドアール	232
	NINKU-忍空-～強気な奴等の大激突！～	164
ね	熱血親子	45
の	野々村病院の人々	240
	信長の野望・天翔記	72
	信長の野望 リターンズ	223
	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	108
は	ハートビートスクランブル	339
	ハイオクタン	209
	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単体）	176
	ハイパー3D ピンボール	484
	ハイパーデュエル	431
	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	267
	ハットトリックヒーローS	128
	ハングオンGP'95	97
	犯行写真～縛られた少女たちの見たものは？～	270
	バーチャコップ（銃同梱／ソフト単体）	117
	バーチャコップ2	406
	バーチャファイター	1
	バーチャファイター2	122
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	125
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	185
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント	85
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	160
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	186
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	86
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	106
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	105
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	126
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	161
	バーチャファイターキッズ	300
	バーチャファイター リミックス	41
	バーチャフォトスタジオ	229
	バーチャルオープンテニス	96
	バーチャルカジノ	200
	バーチャル競艇	457
	バーチャルバレーボール	44
	バーチャレーシング セガサターン	146
	バーチャロン FOR SEGANET	474
	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	124
	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	103
	爆れつハンター	243
	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	127
	BUG TOO!!	498
	BATSUGUN	382
	バトルバ	432
	バトルモンスターズ	33
	パズルボブル2X	299
	ぱっぱらぱおーん	116
	バッブブリーダー	389
	パンツァードラグーン	16
	パンツァードラグーンⅠ&Ⅱ	443
	パンツァードラグーン ツヴァイ	204
ひ	必殺！	280
	必殺パチンココレクション	156
	秀吉・信長セット	418
	日刊けの想い出十景くり GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	131
	ビクトリーゴール	9
	ビクトリーゴール'96	214
	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	416
	美少女戦士セーラームーンSuperS ～Various Emotion～	417
	美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック	248
	ビッグ一撃！　パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	269
	BIG HURT ベースボール	305
	PD ウルトラマンリンク	166
	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	458
	ピンボールグラフィティ	291
ふ	ファーザー・クリスマス	129
	FIGHTERS MEGAMIX	460
	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔	499
	ファイティングバイパーズ	329
	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	63
	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	471
	ファンキー・ファンタジー	444
	ファンキーヘッドボクサーズ	477
	FIST	407
	フィッシング甲子園	202
	FIFA サッカー'96	195
	風水先生	397
	フェーダ・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	256
	ブラストウインド	485
	ブラックファイアー	148
	BLOOD FACTORY	419
	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～	37
	ブルー・シカゴ・ブルース	70
	Break Thru!	71
	ブレインデッド13	374
	ブレインバトルQ	197
	ぷよぷよ通	93
	プラドルDISK Vol.1 木下優	303
	プラドルDISC Vol.2 内山眞紀	336
	プラドルDISC Vol.3 大原保美	363
	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	472
	プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ	420
	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	494
	プリクラ大作戦	398
	プリンセスメーカー2	92
	プレイボーイカラオケVol.1	320
	プレイボーイカラオケVol.2	321
	プロ麻雀 極S	153
へ	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	39
	平和パチンコ総進撃	372
	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	11
ほ	HAUTED CASINO	362
	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	77
	北斗の拳	147
	ホラーツアー	222
	本格プロ麻雀 徹萬 Special	327
	本格4人打ち麻雀　芸能人対抗麻雀 THE わわわDE ポン	375
	Body Special 264 GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.2	306
	ポポイっとへべれけ	15
	ポリスノーツ	344
ま	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～	52
	麻雀飯流島	17
	麻雀狂時代　コギャル放課後編（絶版）	154
	麻雀狂時代 Cebu Island'96	298
	麻雀大会Ⅱ Special	373
	麻雀天使エンジェルリップス	225
	麻雀悟空・天竺	4
	麻雀同級生Special（プレミアムパック／ソフト単品）	219
	麻雀ハイパーリアクションR	190
	麻雀四姉妹　若草物語	364
	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION <限定品>	392
	マイティ ヒット　～Mighty Hits～	378
	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	199
	My Best Friends ～st.アンドリュー女学園編～	207
	マジカルドロップ	138
	マジカルドロップ2	353
	マジックカーペット<通常版／マルコン同梱版>	433
	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥールジャバーのスラムジャム'96	319
	魔法騎士レイアース	61
	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ～	383
	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	69
	松方弘樹のワールドフィッシング	162
	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	84
み	MYST	2
め	めざせ アイドル★スター!!　夏色メモリーズ麻雀編	365
	メタルファイター♡MIKU	74
	メタルブラック	259
	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	187
	メルティランサー～銀河少女警察2086～<通常版／限定版>	445
も	モータルコンバットⅡ完全版	227
	もうぢや	459
	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	115
ゆ	ゆみみみっくすREMIX	46
ら	ライズ オブ ザ ロボット2	274
	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	260
	ラングリッサーⅢ（スペシャルパッケージ）	379
	RAMPO	12
り	リアルバウト餓狼伝説	349
	リグロード サーガ	43
	リグロード サーガ2	393
	リターン・トゥ・ゾーク	163
	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	179
	リンクル・リバー・ストーリー	194
る	LUNAR SILVER STAR STORY	384
	ルパン三世 THE MASTER FILE	218
	LULU	389
れ	Race Drivin'	51
	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	107
	レイヤーセクション	66
	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	493
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	308
	レボリューションX	251
ろ	ロードラッシュ	302
	ロードランナー エクストラ	478
	ロードランナー レジェンドリターンズ	189
	ロジックパズル レインボータウン	180
	ロックマン8 メタルヒーローズ	486
	ロックマンX3	246
	ROBO・PIT（ロボ・ピット）	167
わ	ワールドアドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	68
	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	191
	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアット ドラドビーチ～	224
	ワールドシリーズベースボールⅡ	385
	ワールドヒーローズパーフェクト	311
	WIPEOUT（ワイプアウト）	292
	湾岸デッドヒート	139
	湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ	338
	WanChai Connection	3

スケジュール表の見方

【ジャンル】**ACT**…アクション／**RPG**…ロールプレイング／**SHT**…シューティング／**ADV**…アドベンチャー／**SLG**…シミュレーション／**SPT**…スポーツ／**RAC**…レース／**PUZ**…パズル／**TAB**…テーブル／**A･RPG**…アクションロールプレイング／**QIZ**…クイズ／**EDU**…エデュテイメント／**MOV**…インタラクティブムービー／**ETC**…その他
【対応機器】**ハンドル**…レーシングコントローラー／**マウス**…シャトルマウス／**マルチ**…マルチターミナル6／**アナログ**…アナログミッションスティック／**ケーブル**…対戦ケーブル／**マルコン**…セガマルチコントローラー／**ツイン**…ツインスティック／**ムービー**…ムービーカード
【年齢制限など】**18推**…18歳以上推奨／②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。
【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
2月	7日	NHL パワープレイ'96	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SPT	
	7日	蒼穹紅蓮隊	5,800円	EAV	SHT	
	7日	エリア51	5,800円	ソフトバンク	SHT	銃
	7日	シミュレーション ズー	5,800円	ソフトバンク	SLG	
	7日	はいぱぁセキュリティーズS	6,800円	パック・イン・ソフト	SLG	
	14日	サクラ大戦 花組通信	4,800円	セガ	ETC	ムービー
	14日	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	2,800円	セガ	ADV	
	14日	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	5,800円	アクレイムジャパン	ACT	
	14日	天城紫苑	6,800円	クリップハウス	ADV	18推
	14日	だいな♡あいらん	6,800円	ゲーム アーツ	ADV	
	14日	ぷよぷよSUN	4,800円	コンパイル	PUZ	
	14日	クレオパトラフォーチュン	5,800円	タイトー	PUZ	
	14日	ROOMMATE ～井上涼子～	5,800円	データムポリスター	ETC	
	14日	DREAM SQUARE 雛形あきこ	3,800円	ビデオシステム	ETC	
	14日	エレベーターアクションリターンズ	5,800円	ビング	A･SHT	
	21日	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	3,800円	セガ	SHT	
	21日	WWF In Your House	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	21日	三國志バリューセット	12,800円	光栄	SLG	
	21日	信長の野望バリューセット	11,800円	光栄	SLG	
	21日	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	5,800円	ポニーキャニオン	SPT	
	21日	重装機兵レイノス2	6,800円	メサイヤ	ACT	
	28日	SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.1	4,800円	セガ	PUZ&ACT	
	28日	NBA JAM エクストリーム	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	マルチ
	28日	Space JAM（スペースジャム）	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	マルチ
	28日	首都高バトル'97	5,800円	イマジニア	RAC	
	28日	ふしぎの国のアンジェリーク	5,800円	光栄	TAB	
	28日	パネルディアストーリー ケルンの大冒険	6,200円	翔泳社	RPG	
	28日	ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes	6,800円	T&Eソフト	SLG	
	28日	天地無用！　連鎖必要	6,800円	パイオニアLDC	PUZ	
	28日	キューブバトラー	5,800円	やのまんゲームス	格闘PUZ	
	下旬	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	2,980円	ソネット・コンピュータエンタテイメント	ETC	ムービー
3月	7日	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	6,800円	セガ	ADV	CDシングル付き
	7日	WORMS	5,800円	アイマックス	SLG	
	7日	ヘンリーエクスプローラーズ	5,800円	コナミ	SHT	銃
	7日	GAME-WARE Vol.4	2,980円	ゼネラル・エンタテイメント	ETC	
	7日	PLANET JOKER	5,800円	ナグザット	SHT	
	7日	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	4,800円	バンダイ	SHT	
	14日	きゅー爆っく	5,800円	アクティビジョン・ジャパン	ACT	
	14日	爆れつハンターR	5,800円	キングレコード	ADV	18推
	14日	アドヴァンストV.G.（通常版）	7,800円	TGL	格闘ACT	18推
	14日	アドヴァンストV.G.（ジグソーパズル込み初回限定版）	9,800円	TGL	格闘ACT	18推
	14日	優駿クラシックロード	5,800円	ビクター／ビクターソフト	SLG	
	14日	Jリーグ ビクトリーゴール'97	未定	セガ	SPT	アナログ
	20日	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	2,800円	コナミ	ETC	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
3月	21日	神風拳	5,800円	ザウルス	格闘ACT	
	21日	SANKYO FF	5,800円	ティーイーエヌ研究所	周辺	
	21日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	5,800円	ティーイーエヌ研究所	ETC	SANKYO FF対応
	21日	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	未定	セガ	SLG	
	28日	★Civilization　新世界七大文明	5,800円	アスミック	SLG	
	28日	サクラ大戦　花組対戦コラムス	5,800円	セガ	PUZ	
	28日	太平洋の嵐2 疾風の轆轤	6,800円	イマジニア	SLG	
	28日	太平洋の嵐2 初回限定プレミアムボックス	7,800円	イマジニア	SLG	②
	28日	ウルフファング 空牙2001・SS	5,800円	エクシング	A･SHT	
	28日	メタルスラッグ	5,800円	SNK	A･SHT	
	28日	★メタルスラッグ（拡張RAM同梱版）	7,800円	SNK	A･SHT	
	28日	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ	2,980円	NECインターチャネル	ETC	限定販売
	28日	三國志孔明伝	7,800円	光栄	SLG+RPG	
	28日	大航海時代Ⅱ	6,800円	光栄	SLG+RPG	
	28日	実戦パチンコ必勝法 TWIN	5,800円	サミー工業	ETC	
	28日	パズルボブル3	5,800円	タイトー	PUZ	
	28日	モンスタースライダー	5,800円	ダットジャパン	PUZ	
	28日	プロ野球 グレイテストナイン'97	未定	セガ	SPT	
	上旬	BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ	12,800円	セガ／ESP／徳間書店インターメディア	ETC	
	上旬	BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	9,800円	セガ／ESP／徳間書店インターメディア	ETC	
	下旬	峠KING THE SPIRITS 2	5,800円	アトラス	RAC	ハンドル・マルチ
	下旬	ゲーム天国	5,800円	ジャレコ	SHT	
	下旬	ゲーム天国極楽パック	7,800円	ジャレコ	SHT	ビデオつき
	下旬	ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～	6,800円	データイースト	TAB	②
	下旬	ザ・コンビニ～あの街を独占せよ～	5,800円	ヒューマン	SLG	
	下旬	スタンバイ Say You!	5,800円	ヒューマン	ADV	
	未定	新海底軍艦～鋼鉄の孤独～	6,800円	アスキー	SLG	
	未定	X2	5,800円	カプコン	SHT	
	未定	サイバーボッツ－フルメタルジャケットー（通常版）	5,800円	カプコン	格闘ACT	RAM
	未定	サイバーボッツ－フルメタルジャケットー（超限定版）	7,800円	カプコン	格闘ACT	RAM
	未定	フィッシング甲子園Ⅱ	6,800円	キングレコード	SPT	
	未定	マリオ武者野の超将棋塾	7,800円	キングレコード	TAB	
	未定	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	6,800円	グラムス	SLG+RPG	
	未定	AMOK	5,800円	光栄	SHT	
	未定	わくわく7	5,800円	サンソフト	格闘ACT	RAM
	未定	わくわく7（拡張RAM同梱）	7,800円	サンソフト	格闘ACT	RAM
	未定	卒業 Crossworld	5,800円	小学館プロダクション	ADV	
	未定	クレイジーイワン	5,800円	ソフトバンク	SHT	
	未定	リターンファイアー	3,800円	ソフトバンク	SLG	
	未定	☆ファーランドストーリー～破亡の舞～	6,800円	TGL	S･RPG	
	未定	ドラゴンマスターシルク	6,800円	データムポリスター	RPG	
	未定	機動戦士Zガンダム　前編　Zの鼓動	6,800円	バンダイ	ACT	
	未定	マジカルホッパーズ	6,800円	バンダイ	ACT	
	未定	GRANDREAD	5,800円	バンプレスト	SLG	
	未定	続ぐっすんおよよ	5,800円	バンプレスト	A･PUZ	
	未定	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	5,800円	ビック東海	格闘ACT	
	未定	★幻のブラックバス	5,800円	メイクソフトウェア	SPT	
	未定	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	6,800円	メディアリング	RAC+RPG	
	未定	☆エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	5,800円	メディアワークス	RPG	
	未定	マンクスTT	未定	セガ	RAC	アナログ、マルコン
	未定	パチンコ倶楽部	未定	アイ・エス・シィ	TAB	
4月	4日	アンジェリーク Special 2	7,800円	光栄	SLG	
	4日	ゲーム日本史～革命児 織田信長～	6,800円	光栄	EDU	
	4日	ダークハンター～上 異次元学園～	6,800円	光栄	EDU	
	11日	東京SHADOW	8,800円	タイトー	MOV	
	18日	雀帝　バトルコスプレイヤー	6,800円	ダイキ	麻雀	
	25日	龍的五千年	6,800円	イマジニア	ADV	
	25日	キャスパー	5,800円	インタープレイ／EAV	ACT	
	25日	★プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	3,000円	SADA SOFT	ETC	
	25日	★プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	3,800円	SADA SOFT	ETC	
	25日	ファンタステップ	5,800円	ジャレコ	ADV	マウス
	25日	★デジグ　アクアワールド	4,800円	増田屋コーポレーション	PUZ	
	25日	★デジグ　TIN TOY	4,800円	増田屋コーポレーション	PUZ	
	下旬	★GROOVE ON FIGHT	未定	アトラス	格闘ACT	
	下旬	御意見無用-Anarchy in the NIPPON-（仮称）	5,800円	メディアミューズ	格闘ACT	
	未定	クロウ	5,800円	アクレイムジャパン	ACT	
	未定	ブラック　ドーン	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	未定	新テーマパーク	5,800円	EAV	SLG	
	未定	超フラッピー	5,800円	デービーソフト	ACT+PUZ	
	未定	actua GOLF	5,800円	ナグザット	SPT	
	未定	インパクトレーシング	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	A･RAC	
	未定	WARA² WARS 激突！大軍団バトル	未定	翔泳社	SLG	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
5月	2日	THE UNSOLVED（ジ　アンソルブド）	7,800円	ヴァージンインタラクティブ	ADV	③
	9日	ボイスファンタジア 失われたボイス・パワー	6,800円	アスク講談社	ADV	②
	9日	フリートークスタジオ　～マリの気ままなおしゃべり～	5,800円	メディアエンターテイメント	ADV	
	未定	★プラドル DISC キャンペーンガール'97	3,800円	SADA SOFT	ETC	
	未定	エーベルージュ	6,800円	タカラ	SLG	
	未定	紫炎龍	5,800円	童	SHT	
	未定	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	未定	ジャレコ	ACT	
7月	未定	Guilty Gear	5,800円	アークシステムワークス	格闘ACT	
8月	未定	幻の魚［The Phantom Fish］	未定	ソフトオフィス	SLG	
9月	未定	ファンズフォルム（仮称）	未定	日本MMIテクノロジー	ADV	
春	未定	アイアンブラッド	5,800円	アクレイムジャパン	格闘ACT	
	未定	ナイスショット	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	MAGIC:THE GATHERING（仮称）	5,800円	アクレイムジャパン	未定	
	未定	真説サムライッスピリッツ武士道烈伝	6,800円	SNK	RPG	RAM
	未定	バイオハザード	5,800円	カプコン	ETC	
	未定	ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康～	6,800円	光栄	EDU	
	未定	ダークハンター～下 妖魔の森～	6,800円	光栄	EDU	
	未定	提督の決断Ⅲ	9,800円	光栄	SLG	
	未定	機動戦艦ナデシコ　やっぱり最後は「愛が勝つ」？	5,800円	セガ	ADV	
	未定	DOOM	5,800円	ソフトバンク	A·SHT	
	未定	プライマルレイジ	3,800円	ソフトバンク	格闘ACT	
	未定	SKULL FANG～空牙外伝～	5,800円	データイースト	SHT	
	未定	デジタルアンジュー電脳天使SS－	5,800円	徳間書店インターメディア	ADV	
	未定	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	6,800円	バンダイビジュアル	ACT	
	未定	オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ！～	6,800円	BMGジャパン/HATNET	ADV	
	未定	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	5,800円	メディアクエスト	S·RAC	
	未定	ボディーバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	5,800円	メディアクエスト	ACT	
	未定	コマンド＆コンカー	6,800円	セガ	SLG	②
	未定	スカイターゲット	未定	セガ	SHT	
	未定	デザエモン2（DEZA 2）	未定	アテナ	SHT	
	未定	スレイヤーズ	未定	角川書店	S·RPG	
	未定	実況パワフルプロ野球'97（仮称）	未定	コナミ	SPT	
	未定	ヴォイスステーション Part 1	未定	ソネット・コンピュータエンタテイメント	ETC	ムービー
	未定	D-XHIRD	未定	タカラ	格闘ACT	
	未定	Jリーグ GO GO ゴール!（仮称）	未定	テクモ	SPT	マルチ
	未定	カオスシード	未定	ネバーランドカンパニー	SLG	
	未定	落ちゲー・デザイナー 作ってポン！	未定	パック・イン・ソフト	PUZ	
	未定	英雄志願 GAL ACT HEROISM	未定	マイクロキャビン	RPG	②
	未定	CROC！（仮称）	未定	メディアクエスト	A·ADV	
夏	未定	ファンタズム	9,800円	アウトリガー工房	ADV	⑧
	未定	麻雀青天井（仮称）	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	未定	X-MEN VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～（仮称）	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	SLG	
	未定	～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春	未定	コナミ	ADV	マウス
	未定	RIVEN The Sequel to MYST	未定	サンソフト	ADV	
	未定	DESIRE～背徳の螺旋～	未定	シーズウェア/イマジニア	ADV	18推
	未定	フェイクダウン	未定	システムサコム	ACT+ADV	
	未定	タンク（仮称）	未定	BMGジャパン/NMS	ACT	
	未定	レイヤーセクションⅡ（仮称）	未定	メディアクエスト	SHT	
	未定	瞳Evolution（仮称）	未定	メディアリング	育成SLG	
	未定	リアルサウンド（仮称）	未定	WARP	ETC	②
秋	未定	☆HOP STEP あいどる	6,800円	メディアエンターテイメント	SLG	
'97年内	未定	RENSA－恋鎖－	5,800円	シグナルライト	PUZ	
	未定	怪盗セイント・テール	6,800円	トミー	ADV	
	未定	HERC'S ADVENTURES	5,800円	BPS	A·RPG	
	未定	DREAM SQUARE 山田まりや	3,800円	ビデオシステム	ETC	
	未定	メックウォーリア2	未定	アクティビジョン・ジャパン	ACT+SLG	
	未定	センチメンタル・グラフティ	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定	Jリーグエキサイトステージ V1	未定	エポック社	SPT	マルチ
	未定	デッドリースカイ（仮称）	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	ACT	
	未定	モトクロス（仮称）	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	RAC	
	未定	ガーディアンフォース	未定	サクセス	SHT	
	未定	コットン2	未定	サクセス	SHT	
	未定	フォトジェニック	未定	サンソフト	SLG	
	未定	BAROQUE	未定	スティング	RPG	
	未定	シルエットミラージュ	未定	トレジャー	ACT	
	未定	FARADOON～THE LEND of DRAGON CASTLE～	未定	パイオニアLDC	A·RPG	
	未定	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	未定	ハドソン	SLG	
	未定	オリンピア 山佐 バーチャルパチスロⅡ	未定	マップジャパン	ETC	
発売日未定	未定	mr. BONES	5,800円	セガ	ACT	②
	未定	スノークィーン	4,800円	アリアドネメディア	ETC	
	未定	逆鱗弾	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	未定	BLAM! マシーンヘッド	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	未定	卒業S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	モンスターメーカー～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	3Dウルトラピンボール	5,800円	シエラ・パイオニア	TAB	
	未定	★オフロード	3,800円	ソフトバンク	ACT	
	未定	エアーコマンダー	5,800円	バンプレスト	SLG	
	未定	MARICA～真実の世界～	5,800円	ビクター/ビクターソフト	RPG	
	未定	ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	HEART OF DARKNESS	未定	セガ	ACT	
	未定	ラストブロンクス　東京番外地	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
	未定	囲碁	未定	アスキー	TAB	
	未定	ダービースタリオン（仮称）	未定	アスキー	SLG	
	未定	ウェルカムハウス	未定	イマジニア	ADV	
	未定	ぱにっくちゃん	未定	イマジニア	ADV	
	未定	プロピンボール	未定	イマジニア	TAB	
	未定	ロッククライミングシュミレーション未踏峰への挑戦 アルプス編・ヒマラヤ編	未定	ウイネット	SLG	
	未定	テニス（仮称）	未定	エス・ピー・エス	SPT	
	未定	同級生2	未定	NECインターチャネル	ADV+SLG	18推、マウス
	未定	★ドラゴンナイト4	未定	NECインターチャネル	S·RPG	18推
	未定	魔法少女プリティサミー	未定	NECインターチャネル	ADV	
	未定	下級生	未定	エルフ	ADV	
	未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	
	未定	大戦略 -STRONG STYLE-	未定	OZクラブ	SLG	
	未定	神罰　人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	未定	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ Ver.9.7～	未定	KAZe	TAB	
	未定	スーパーアドベンチャー　ロックマン Episode1「月の神殿」	未定	カプコン	ADV	
	未定	スーパーアドベンチャー　ロックマン Episode2「死闘！ワイリーナンバーズ」	未定	カプコン	ADV	
	未定	スーパーアドベンチャー　ロックマン Episode3「最後の戦い!!」	未定	カプコン	ADV	
	未定	マーヴル スーパーヒーローズ	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	ロックマンX4	未定	カプコン	ACT	
	未定	グランディア	未定	ゲームアーツ	RPG	
	未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	ゲームアーツ	RPG	
	未定	バーチャパーク｀THE FISH´	未定	光栄	ETC	
	未定	幻想水滸伝	未定	コナミ	RPG	
	未定	ときめきミュージックCD2（仮称）	未定	コナミ	ETC	
	未定	真髄対局囲碁　碁仙人	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	ぷるるん！with シェイプUPガール（仮称）	未定	J・ウィング	ETC	
	未定	現代大戦略　Strikes（仮称）	未定	システムソフト	SLG	
	未定	魔法学園LUNAR!	未定	スタジオ アレックス	RPG	
	未定	スチームハーツ	未定	TGL	SHT	
	未定	東京立身出世伝（仮称）	未定	ナグザット	ADV	
	未定	もってけたまご	未定	ナグザット	ACT	
	未定	My Dream～オンエアが待てなくて～	未定	日本クリエイト	SLG	
	未定	USドラッグチャンプ（仮称）	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301　SQ（仮称）	未定	日本物産	SLG	
	未定	テラクレスタ3D（仮称）	未定	日本物産	SHT	
	未定	VR麻雀（仮称）	未定	日本物産	TAB	
	未定	ロッククライミング　未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編	未定	NETYOU	SLG	
	未定	大江戸ルネッサンス	未定	パック・イン・ソフト	SLG	
	未定	ロボット混戦RPG（仮称）	未定	バンプレスト	RPG	
	未定	スワッグマン	未定	ビクター/ビクターソフト	A·PUZ	
	未定	ダンジョンマスター（仮称）	未定	ビクター/ビクターソフト	RPG	
	未定	★バブルシンフォニー	未定	ピング	PUZ	
	未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
	未定	スタートリング・オデッセイⅠブルーエボリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイⅡ魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイⅢミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	0 9	2 3	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

0 1	0 6	1 8					

1 性別
男性 1
女性 2

2 年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業
01 小学生
02 中学生
03 高校・高専生
04 大学・大学院生
05 短大・専門学校生
06 予備校生
07 事務職
08 営業・販売職
09 専門・技術職
10 管理職
11 自営業
12 公務員
13 アルバイト
14 無職
15 主婦
16 その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）
01 ファミ通
02 ファミマガWeekly
03 GAME WALKER
04 Vジャンプ
05 電撃王
06 電撃PlayStation
07 Hyperプレイステーション
08 じゅげむ
09 覇王マガジン
10 ゲーメスト
11 サターンファン
12 グレートセガサターンZ
13 サターンスーパー
14 TECHサターン
15 電撃セガEX
16 サターン通信
17 セガサターンマガジンのみ

6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01 よい
02 ふつう
03 よくない
04 その他（具体的に要望を）

7 週刊になった本誌の感想を次から選んでください
01 満足している
02 おおむね満足している
03 もっとたくさんの情報がほしい
04 もっと値段を下げてほしい

8 表1の今号の記事で内容が面白かった（よかった）ものを8つまであげてください。

9 表1の今号の記事で内容が面白くない（悪かった）ものを8つまであげてください。

10 表2からもっているハードをあげてください。（8つまで）

11 表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1 今号の記事

01 新海底軍艦
02 LAND MARK
03 データステーション
04 セガサターン読者レース
05 （特集）どうなる!?セガサターン PART1
06 （特報）ドラゴンナイト4
07 （特報）メタルスラッグ
08 （特報）グランディア
09 （特報）サイバーボッツ
10 （特報）マンクスTT
11 （特報）新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
12 （特報）アドヴァンスドV.G.
13 （特報）ファーランドストーリー
14 （特報）エンジェルグラフィティ
15 （特報）御意見無用 -Anarchy in the NIPPON-
16 NEW RELEASE TITLE
17 読者コーナー／DREAM ACCESS
18 セガプレス
19 セガサターンソフトデータバンク
20 （COMMING SOON）DAYTONA USA CIRCUIT EDITION
21 （〃）クォヴァディス2～強襲惑星オヴァン・レイ～
22 （〃）ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
23 （〃）天地無用！ 連鎖必要
24 （〃）だいな♡あいらん
25 （〃）ぷよぷよSUN
26 （〃）アンジェリーク Special 2
27 （〃）ダークハンター
28 （〃）重装機兵レイノスII
29 （〃）同級生2
30 （〃）mr.BONES
31 （〃）きゅー爆っく
32 （〃）シミュレーション ズー
33 （〃）新テーマパーク
34 （〃）HOP STEP あいどる
35 （〃）ドラゴンマスターシルク
36 （〃）怪盗セイント・テール
37 （〃）ウルフファング 空牙2001・SS
38 （〃）ゲーム天国
39 （〃）プラネットジョーカー
40 （COMPLETE GUIDE）天外魔境 第四の黙示録
41 （〃）EVE burst error
42 （〃）ダイナマイト刑事
43 （〃）ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
44 新連載
45 発車オーライ!!○○○○きゃハドソン （仮）
46 Hello!CAPCOM
47 Just Meet エ・ル・フ
48 ゲームとアートの微妙な関係
49 AM3研 Rush!!
50 AM2研 Express Neo
51 セガサターンソフトレビュー
52 裏技a GO GO!

表2 ハードリスト

01 セガサターン（互換機含む）
02 メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03 スーパー32X
04 プレイステーション
05 3DO（REAL、TRY）
06 M2（3DO 64bit機）
07 PC-FX
08 スーパーファミコン
09 PCエンジンシリーズ
10 NEO・GEO（CDを含む）
11 ゲームギア
12 NINTENDO64
13 パソコン
14 ムービーカード（ツインオペレータ含む）
15 フォトCDオペレーター
16 電子ブックオペレーター
17 セガマルチコントローラー
18 レーシングコントローラー
19 バーチャガン
20 アナログミッションスティック
21 コードレスパッド
22 新型バーチャスティック
23 バーチャスティックプロ
24 ツインスティック
25 セガサターンモデムセット
26 セガサターンワープロセット
27 フロッピーディスクドライブ
28 通信対戦ケーブル

表3 ソフトリスト

001 actua GOLF
002 アドヴァンストV.G.
003 ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
004 AMOK
005 アンジェリーク Special 2
006 インパクトレーシング
007 ヴォイスステーション Part 1
008 ウルフファング 空牙2001・SS
009 エアーコマンダー
010 エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム
011 英雄志願 GAL ACT HEROISM
012 エーベルージュ
013 X2
014 X-MEN VS. STREET FIGHTER
015 NBA JAM エクストリーム
016 エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～（仮称）
017 落ちゲー・デザイナー 作ってポン！
018 オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ！～
019 ガーディアンフォース
020 怪盗セイント・テール
021 カオスシード
022 下級生
023 機動戦艦ナデシコ やっぱり最後は「愛が勝つ」？
024 機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者
025 機動戦士Zガンダム 前編 Zの鼓動
026 キャスパー
027 きゅー爆っく
028 キューブバトラー
029 銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～
030 クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～
031 グランディア
032 GRANDRED
033 クレイジーイワン
034 CROC！（仮称）
035 GAME WARE Vol.4
036 ゲーム天国
037 ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康～
038 幻想水滸伝
039 御意見無用-Anarchy in the NIPPON-（仮称）
040 コットン2
041 コマンド＆コンカー
042 サイバーボッツ-フルメタルジャケット-
043 サクラ大戦 花組対戦コラムス
044 ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～
046 SANKYO FEVER 実機シミュレーションS
047 三國志孔明伝
048 THE UNSOLVED（ジ アンソルブド）
049 Jリーグエキサイトステージ V1
050 Jリーグビクトリーゴール'97
051 紫炎龍
052 実況パワフルプロ野球'97（仮称）
053 実戦パチンコ必勝法 TWIN
054 雀帝 バトルコスプレイヤー
055 首都高バトル'97
056 シルエットミラージュ
057 神凰拳
058 新海底軍艦～鋼鉄の孤独～
059 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
060 真説サムライスピリッツ武士道烈伝
061 新テーマパーク
062 スーパーアドベンチャー ロックマン
063 スカイターゲット
064 SKULL FANG ～空牙外伝～
065 スタンバイ Say You!
066 スチームハーツ
067 Space JAM（スペースジャム）
068 3D ウルトラピンボール
069 スレイヤーズ
070 SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.1
071 ゼロヨンチャンプ DooZy-J
072 センチメンタル・グラフティ
073 センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ
074 続ぐっすんおよよ
075 卒業S
076 卒業 Crossworld
077 ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）
078 ダークハンター
079 ダービースタリオン（仮称）
080 大航海時代II
081 大戦略 -STRONG STYLE-
082 太平洋の嵐2 初回限定プレミアムボックス
083 超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～
084 超フラッピー
085 D-XHIRD
086 提督の決断II
087 DESIRE ～背徳の螺旋～
088 デザエモン2（DEZA 2）
089 デジタルアンジュ-電脳天使SS-
090 デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ Ver.9.7～
091 天地無用！ 連鎖必要
092 DOOM
093 同級生2
094 東京SHADOW
095 闘KING THE SPIRITS 2
096 ときめきミュージックCD2（仮称）
097 ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織
098 ～ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.1～虹色の青春
099 ドラゴンナイト
100 ドラゴンナイト4
101 ドラゴンマスターシルク
102 NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編
103 忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖
104 HERC'S ADVENTURES
105 バーチャファイター3
106 HEART OF DARKNESS
107 バイオハザード
108 爆れつハンターR
109 パズルボブル3
110 パネルディアストーリー ケルンの大冒険
111 PLANET JOKER
112 BAROQUE
113 瞳 Evolution（仮称）
114 ファーランドストーリー～破亡の舞～
115 ファンタステップ
116 ファンタズム
117 フィッシング甲子園II
118 フォトジェニック
119 ふしぎの国のアンジェリーク
120 ブラック ドーン
121 プラドル DISC Vol.4 黒田美礼
122 フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～
123 フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー
124 ぷるるん！with シェイプUPガール（仮称）
125 プロ野球 グレイテストナイン'97
126 BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ
127 ヘンリーエクスプローラーズ
128 ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～
129 ボイスファンタジア 失われたボイス・パワー
130 HOP STEP あいどる
131 マーヴル スーパーヒーローズ
132 My Dream ～オンエアが待てなくて～
133 マジカルホッパーズ
134 魔法学園LUNAR!
135 魔法少女プリティサミー
136 幻のブラックバス
137 マリオ武者野の超将棋塾
138 マンクスTT
139 mr. BONES
140 メタルスラッグ
141 モンスタースライダー
142 モンスターメーカー ～ホーリーダガー～
143 優駿クラシックロード
144 ラストブロンクス 東京番外地
145 リアルサウンド（仮称）
146 RIVEN The Sequel to MYST
147 龍的五千年
148 LUNAR ETERNAL BLUE
149 レイヤーセクションII（仮称）
150 RENSA-恋鎖-
151 ロックマンX4
152 WORMS
153 ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes
154 わくわく7
155 WARA! WARS 激突！大軍団バトル

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

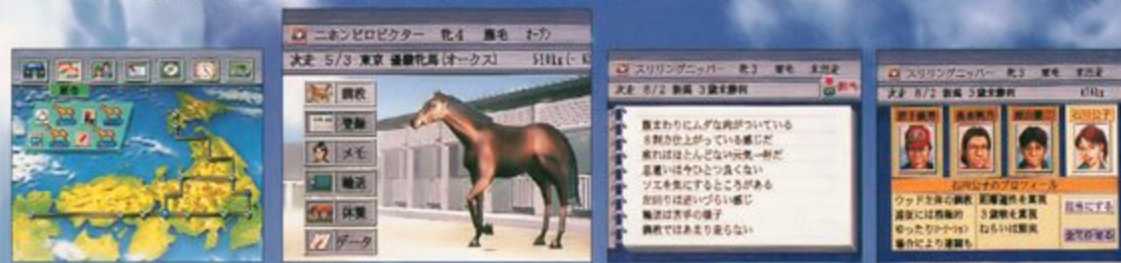
セガサターン専用ソフト

競馬シミュレーションゲームの頂点!!

名馬に挑戦！夢の対決がここに実現！

「優駿クラシックロード」は、競走馬の血統を重視した本格的な競馬シミュレーション・ゲームです。プレイヤーは馬主兼調教師になり、競走馬の種付けから調教までを行い、日本ダービー制覇を目指します。プレイ期間は3歳のデビュー戦から4歳春のクラシック戦線まで（約1年間）の短期決戦！さらにスペシャルモードとして、4歳のGIで優勝していると、有馬記念で古馬との対戦も可能です。

●プレイする年度は、1988～1996年までの9年間 ●歴代の名馬たちがプレイヤーの育てた馬のライバルとして登場！

●最大4人までの同時プレイ可能！●多彩な遊び方が楽しめる3つの対戦モード!!

地図画面で各馬の所在と予定を確認　馬房画面では、気性や疲労、仕上がりなどを馬の動きで表現　メモや調教助手のコメントを参考に調教計画を立てます。

調教画面では、馬の仕上がりや疲労度がグラフで表示されます。　距離適性や気性など馬の性格や、インブリード、過去の成績など豊富なデータを搭載！

3月14日
発売予定
￥5,800(税抜)

追力あるフルポリゴンのレース・シーン!!

驚異のリアルさで迫る「競走馬血統」データ!!

●延べ1,000頭以上の繁殖馬データを収録し、さらに1年ごとに種牡馬・繁殖牝馬データの入れ替えを行うことで各年度を忠実に再現！
●ゲームに登場する全ての馬の5代血統表と、3代始祖までさかのぼれる血統図（サイアーライン）データを搭載！
●競走馬の才能を左右するインブリード（近親交配度）情報を最大3本まで表示！● 種付けの楽しみを膨らませる、ニックス（親馬の相性度）の概念を導入！

企画・開発／株式会社プログレス　©1997 株式会社プログレス ©1997 Victor Interactive Software Inc.

© 1996 CORE DESIGN LIMITED © 1997 Victor Interactive Software Inc.

驚愕のノンストップアクションアドベンチャー

遺跡に眠る古代の秘宝。
侵入者を阻む危険な罠・・・。
冒険家レイラ・クロフトは遺跡の魅力に導かれ、インカへと旅立つ。

好評発売中
￥5,800(税抜)

株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア ビクターソフト本部 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133

全国
33.6Kモデム
順次対応中!!

セガ・サターンユーザーの皆様へビッグニュース

セガ・サターンモデムをお使いになれば

1. 3分でインターネット
2. クレジットカード不要
3. 使った分だけ後払い

プロバイダビジネスを始めませんか？
FC加盟店募集
詳細は0120-66-8699（ハローキューツー）
残りセンターわずか!!

interQはここがすごい!

初期会費：なし
月会費：なし
登録手続：なし

ダイヤルQ2なので料金は後日TEL代と一緒にお支払い。余分な費用はかかりません。
クレジットカード不要。他のプロバイダ加入の方大歓迎。つながらなければインターQへ。他のメールアカウントも読めます。プロバイダを決める前に、とにかくインターネット体験したいあなたにぴったりです。

パソコンとモデムがあれば

余裕のバックボーン大容量!!スピードが違います!!

3Mbps

日本経済新聞、
日経産業新聞、
日刊工業新聞
等で記事掲載

ザウルスもOK!!

期間限定

新センターOPENキャンペーン

3分10円

インターQなら使った分だけ後払い！
あなたは使わない時も払いますか？

2/1～2/末まで（期間限定）

武蔵野 三鷹・調布センター　福井センター
横須賀センター　姫路センター

電話番号は次ページをご覧下さい。

上記以外のセンター及び上記のセンターも期間期間終了後は通常料金に戻ります。詳しくは次ページの広告にてご確認下さい。

マイーメール
interQ my-mail

メールアドレス無料発行!!

・あなたのメールアドレスをお好みのニックネームで無料発行致します。
・ホームページ上でお申し込みください。
・セガサターンからできない場合がございます。できない場合は通常のPCにてお試し下さいませ。

只今お申し込みの方全員に

Jam Jam Daily Mail限定版 毎日無料配信中!!
インターネット関連の情報満載。

http://www.interq.or.jp

ウェブガイド
interQ www-guide

ホームページベストチョイス

あなたが見たい
ホームページはここにある!!

・サーチエンジンカタログ
・ホームページランキング
・おすすめホームページツアー
・役立ちツール集

http://www.interq.or.jp

期間限定

無料お試しダイヤル!!

・回線に限りがあります。
話中の際はご容赦下さい。
・話中の場合、期間終了の場合は最寄りのインターQのセンターに電話番号を変更してご利用下さい。
電話番号以外の設定はそのままでお使いなれます。

無料 **03-5410-8861**

全国最大 世界初 インターキュー
interQ インターキュー

初期会費なし・月会費なし・登録手続なし
使った分だけ後払い・おトクな１分20円　最初の20秒無料!!

北海道・東北　エリア

	市外局番	地域	番号	
北海道	011	札幌	0990-6-07777	
宮城	022	仙台	0990-6-27777	

関　東　エリア

	市外局番	地域	番号	
栃木	028	宇都宮	0990-6-32222	
群馬	0272	前橋	0990-6-29999	
群馬	0273	高崎	0990-6-49999	NEW
茨城	029	水戸	0990-6-04000	
千葉	043	千葉	0990-6-23333	
千葉	0471	柏	0990-6-05000	NEW
千葉	0473	松戸	0990-6-04444	
千葉	0474	船橋	0990-6-43333	
埼玉	0492	川越	0990-6-06000	
埼玉	048	大宮	0990-6-14444	*
埼玉	0429	所沢	0990-6-07000	NEW *
埼玉	0485	熊谷	案内 03-5410-8866	近日
埼玉	0489	越谷	0990-6-42000	
東京	03	東京	0990-6-28888	
東京	0426	八王子	0990-6-15000	
東京	0423	国分寺 府中	0990-6-17000	
東京	0425	立川	0990-6-18000	
東京	0422 0424	武蔵野 三鷹,調布	0990-6-19000	**
神奈川	045	横浜	0990-6-37777	
神奈川	044	川崎	0990-6-24444	
神奈川	0466	藤沢	0990-6-34444	
神奈川	0463	平塚	0990-6-21000	NEW
神奈川	0427	相模原	0990-6-15555	
神奈川	0462	厚木	0990-6-22000	
神奈川	0467	鎌倉 茅ケ崎	0990-6-41000	
神奈川	0468	横須賀	0990-6-33111	NEW

北陸・甲信越　エリア

	市外局番	地域	番号	
長野	026	長野	0990-6-23000	NEW
山梨	0552	甲府	0990-6-24000	NEW
新潟	025	新潟	0990-6-12222	
富山	0764	富山	0990-6-23111	
福井	0776	福井	0990-6-28111	
石川	0762	金沢	0990-6-25000	NEW

東　海　エリア

	市外局番	地域	番号	
静岡	054	静岡	0990-6-25555	
静岡	053	浜松	0990-6-35555	
愛知	052	名古屋	0990-6-47777	
愛知	0532	豊橋	0990-6-27000	NEW
愛知	0565	豊田	0990-6-28000	NEW
愛知	0568	春日井	案内 03-5410-8866	近日
愛知	0586	一宮	案内 03-5410-8866	近日
岐阜	058	岐阜	0990-6-45555	
三重	0593	四日市	0990-6-29000	NEW

関　西　エリア

	市外局番	地域	番号	
滋賀	0775	大津	案内 03-5410-8866	近日
京都	075	京都	0990-6-26666	
大阪	0726	茨木 高槻	0990-6-32000	
大阪	06	大阪	0990-6-48888	
大阪	0722 0723	堺	0990-6-36666	**
大阪	0720	枚方 寝屋川	0990-6-35111	
大阪	0727	伊丹 箕面	0990-6-36111	NEW
大阪	0724	岸和田 泉南	案内 03-5410-8866	近日
奈良	0742	奈良	0990-6-46666	
和歌山	0734	和歌山	0990-6-33000	
兵庫	078	神戸	0990-6-00002	
兵庫	0792	姫路	0990-6-00004	
兵庫	0794	加古川	案内 03-5410-8866	近日
兵庫	0798	西宮 宝塚	0990-6-37111	

四国・中国　エリア

	市外局番	地域	番号	
岡山	086	岡山	0990-6-00005	*
広島	082	広島	0990-6-20000	
広島	0849	福山	0990-6-34000	NEW
香川	0878	高松	0990-6-46000	
徳島	0886	徳島	案内 03-5410-8866	近日
高知	0888	高知	案内 03-5410-8866	近日
愛媛	089	松山	案内 03-5410-8866	近日

九州・沖縄　エリア

	市外局番	地域	番号	
福岡	093	北九州	0990-6-00008	
福岡	0942	久留米	0990-6-47000	NEW
福岡	092	福岡	0990-6-40000	*
大分	0975	大分	0990-6-35000	
長崎	0958	長崎	0990-6-37000	NEW
熊本	096	熊本	0990-6-10000	
鹿児島	099	鹿児島	案内 03-5410-8866	近日
沖縄	098	那覇 浦添	0990-6-38000	

アナログ 28.8K 33.6K 対応　例➜ 近日 は近日、開局予定です。NEW はNEW OPENです。近日 及び ● はフランチャイズ加盟店募集中

＊ は0429局、048局、086局、092局は同一局番で市外料金となる地域があります。
＊＊ は二つの市外局番が表記されている地域は、市外局番は異なりますが市内通話料金でご利用いただけます。

提供1

日本初 ぽっきり
interQ ぽっきり300

時間無制限一回接続300円のみ

市外局番	地域	番号	
011	札幌	0990-5-81300	近日
022	仙台	0990-5-87300	近日
03	東京	0990-5-80300	
052	名古屋	0990-5-88300	近日
06	大阪	0990-5-87000	近日
082	広島	0990-5-86000	近日
092	福岡	0990-5-86300	近日

・入会金・年会費無料、使った分だけ後払い。
・接続トラブルの場合も料金は加算されますのでご了承下さい。
・接続方法は右記、設定手順をご覧下さい。
左記の番号をご指定下さい。

提供3

上手に接続できない方　24H

今日パソコンを買ってきた初心者の方でもOKです。お気軽にお電話下さい

インターネット接続サポート

ゴー！ハローキューツー
0990-5-08699

提供5

お問い合わせ

TEL	0120-81-8699（ハーイ！ハローキューツー）10：00〜23：00年中無休
FAX	03-3423-8699
Email	interq @ interq . or. jp
NIFTY-Serve (PATIO)	ID:GFG07276 PASSWORD:Q2interQ
インターネットについて	0990-5-48999 提供2

みんなが知りたい最新WWWニュース!!　03(5410)8866 サービスにつながったら雑誌番号**8730#**を押してください。

セガサターンでの設定手順

●インターQGO!GO!を使えばすべて自動で行います
●MAC・WINDOWS・ザウルスの設定方法は0120-81-8699へ

■DNS（ネームサーバ）IPアドレス　210．231．231．40　■ユーザID：guest　■パスワード：guest

セガサターン本体の電源をＯＦＦにします。

❹の設定画面です。

❶ 1.セガサターンモデムを本体のカートリッジスロットに差し込みます。

❷ 電話のモジュラーコードをセガサターンモデムの「Lime in」と書いてあるモジュラージャックに差し込んで下さい

❸ SEGASATURN インターネットのＣＤ－ＲＯＭをセットし、本体の電源を入れて下さい。

❺の設定画面です。

❹「操作方法＆接続手続き」にポインタを移動しパッドのＡボタンを押して下さい。

❺「STEP2」にポインタを移動しパッドのＡボタンを押して下さい。

❻❼の設定画面です。

❻ 電話回線の設定を行います。使用する電話回線の種類（トーン・パスル）を選んで下さい。内線電話の場合は、ここで外線発信番号を入力して下さい。（通常は空欄のままです。）

❼ 電話回線の設定が終わったら「設定する」を押し画面の下へスクロールし、「プロバイダを選びましょう」のボタンを押して下さい。

❽の設定画面です。

❽「すでに契約をしている方」を押して下さい。

❾の設定画面です。

❾ インターＱへ接続する設定を行います。
（下記のとおり設定して下さい。）
回線種別
：トーンorパスルのどちらかにチェック
外線発信番号
：（通常は空欄のまま）
電話番号
：最寄りのインターＱのアクセスポイント（前ページをご覧下さい）
Login ID：guest
Password：guest
DNS address
：202.231.231.40
ProxyとProxyポート番号は空欄のまま。
設定が終わったら必ず「セーブ」のボタンを押して下さい。

❾の設定画面です。

❿ コントロールパッドの「スタート」ボタンを押してメニューを表示して、メニューの「URL」を押します。

❿の設定画面です。

⓫ 画面のキーボードからURLを入力します。「http://」のあとに「www.interq.or.jp/」を入力して「決定」を押します。（すべて小文字です。）

⓬「Yes」を押しますと、いよいよインターネットにアクセスです。

（ブックマーク）

⓭の設定画面です。

⓭ インターＱのホームページ画面が出てきたら、ボタンを押します。よく見るホームページはこのように登録しておくと、簡単に呼び出せるので非常に便利です。気に入ったホームページは、このボタンで登録しましょう。

攻略開始!

いよいよ走り出したモンスターマシンたち

●セガ●発売中●5,800円●レースゲーム●2人同時プレイ可能●通信対戦可能●ケーブル対戦可能●全年齢推奨●レーシングコントローラー・マルチコントローラー対応

完成度 100%

メーカーから一言 本作は元のデイトナUSAのゲーム性をそのままに、家庭用ならではの要素をたくさん盛り込んで何倍も面白くなるように制作しました。きっと満足できますので、ぜひ遊んでみてください。コンテストも開催されていますので、参加してくださいね。（CS2　大橋）

デイトナUSA CIRCUIT EDITION

みんな、本作も全コースを一通り走破し、タイムアタックに突入しているころだと思う。これを読んで、さらにテクに磨きをかけろ!!

特報!! SPECIAL REPORT

Three Seven Speedway スリーセブン・スピードウェイ

まずは初級から攻略。最大の難所は、やはり前作同様ビリヤードクラッシュ。一瞬のミスが大きくタイムに響くぞ!

いかにトップスピードを維持できるか

A とにかくインベタ走行!

スタート直後の緩い左コーナー。ここは限りなくインを突いて全開走行する。R自体はかなり緩やかなので減速の必要は一切なく、このコースでも最も難易度の低いコーナーと言えるだろう。インには、グラベルにマシン半分ハミ出す程度まで寄ることができるが、安全に写真くらい寄せるだけでもいい。

もっと寄せることができるが、ミスした場合のリスクを考えれば、この程度に抑えても可。

B 出口の壁接触に注意

ある意味、最も難易度が高いのではないかと思われるコーナーが、ここルーレットカーブだ。アウト、もしくはミドルからインへ切り込み、出口でアンダーが出そうになったら軽くブレーキングなどをして車速を調整してやろう。車によっても大きく攻略法が異なるコーナーなので、研究の余地は大きい。

ホーネットクラスのマシンなら全開のままクリアできる。ただしラインは多少シビアだ。

C スリップストリームを駆使しろ!

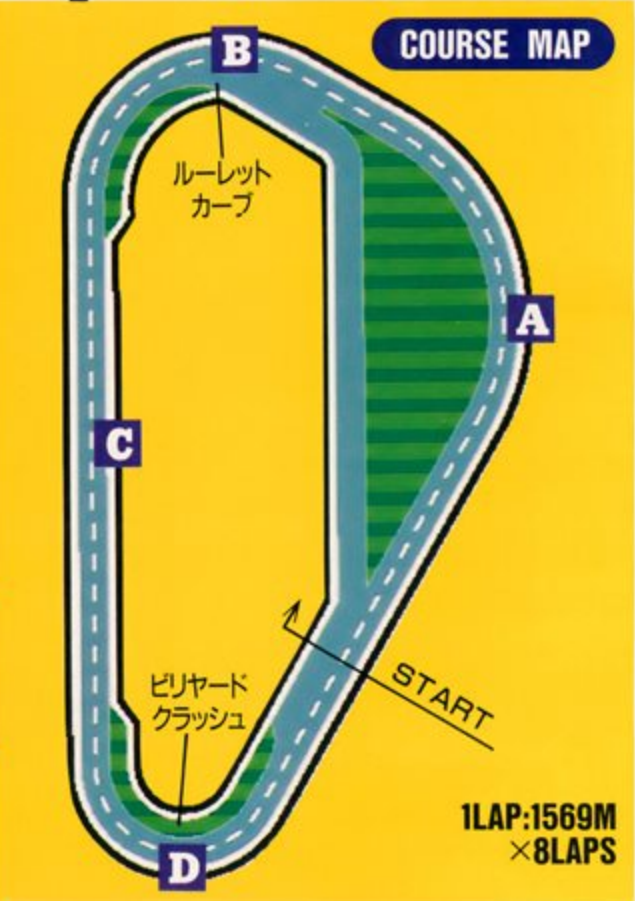
タイムアタックモードなら不可能だが、アーケードモードであれば、この直線でスリップストリームを使って車速を上限からさらに上げることができるので積極的に狙っていこう。ただし、接触などのポカミスをしないように。ラインはコースのやや右寄りを走ると最終コーナーが楽になるぞ。

ストレートだからといって気を抜くと危険。アッという間にストレートエンドになる。

開発者から一言 杵村氏

今回、コースオブジェクトがいくつか増えているので、前作を持っている人は比べてみてください。スタート地点の電光掲示板は、きちんと順位が表示されているので、走る時の参考に! 50種類のテクスチャーを使っている路面は結構良いデキなので、ドライバーズアイでどうぞ。

開発者FASTEST LAP（ホーネットAT）
17"74

TIME ATTACK 参考タイム
17"80

D 脱出速度をいかに高くできるか!?

最大の難所がこのビリヤードクラッシュ。クリア手順から説明するとコーナー手前、コース右側の看板を通過した直後にブレーキング、ステアリングを左に切ってアクセルオンし、挙動を変え、アウト・イン・アウトとドリフトでクリアしていく。MT車なら3速に落としたほうが安全だ。脱出速度は270km/hオーバーを目標としよう。

アプローチは遅めより早めの方が修正が効くので楽。思い切って突っ込め。

Dinosaur Cannyon

ダイナソア・キャニオン

ハイスピードテクニカルコース中級。ココでのタイムアップポイントはコース後半にある。ミスらないよう、全開で攻めろ！

コース終盤の山場をどう切り抜けるか!?

A 何も考えずにインベタ全開走行！

ココは前作同様にインベタ全開走行。しかし前作のように芝一杯まで乗り上げると挙動を乱してしまう危険性が大きいので、ターマックの部分ギリギリまで寄せれば大丈夫だろう。難しいコーナーではないのでミスらないように！

インベタ全開。ちなみにこれ以上インに寄せると危険だぞ。

B 早目のアプローチで安全に！

難易度的には低いのだが、マシンによっては神経を使うコーナーがココ。特にアンダーの出やすい車、テールヘビーな車は早めにステアリングを切り始めないとトンネル入口でクラッシュしてしまう危険性大だ。インを突いていけ！

ホーネットでも油断すると危険。早めに切り込んでインを突こう。

C グリーンゾーンに乗り上げないように！

このエリアで初心者がハマりやすいのが、グリーンゾーンに乗り上げてしまい、コントロールを失ってクラッシュするパターン。つまり、ココではいかにグリーンゾーンにハミ出ないように走るかがポイントとなるわけだ。コツはトンネル出口でラインをコース右に取ること。それによって大きくマシンを左右に振らなくてすむ。続く上りの右は、手前で軽くブレーキングしてドリフトさせてやろう。

トンネル出口で右寄りにラインを取っておくと、ココは直線的に走ることができるのだ。

ブレーキングで挙動を変え、軽いドリフト体勢で駆け上がっていく。目標300km/hオーバー！

D 強引にドリフトへ持ち込め！

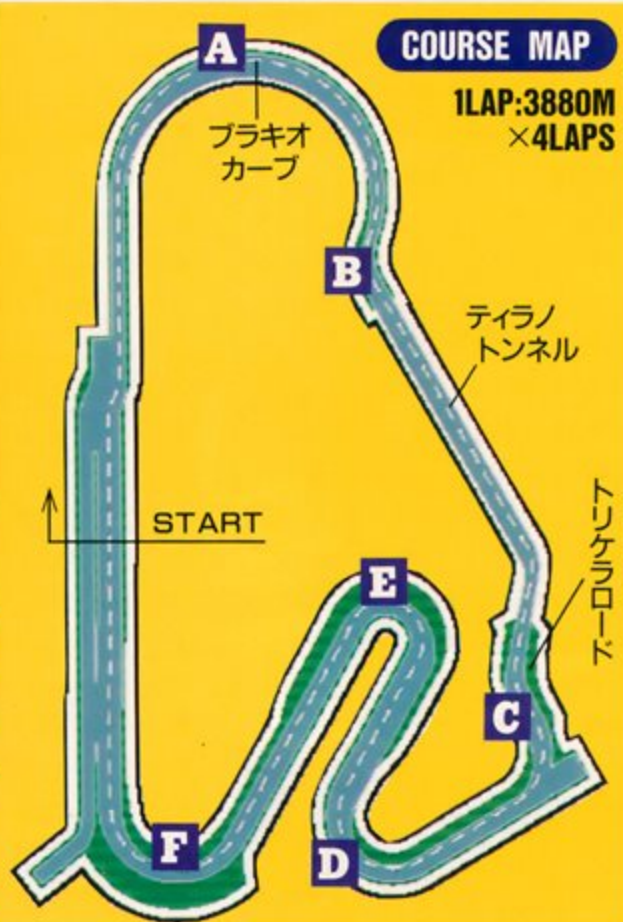
意外とタイトなのがこの右。前作であれば1速落としで一瞬にしてドリフトへ持ち込めたのだが、今回はそれができないので素直に3速へ落としてブレーキで強引にドリフトさせるしかない。コース幅を目一杯使って、できるだけ車速を落とさないようにクリアしよう。インを突くことも忘れずに！

アウト・イン・アウトでキレイにドリフト。ただしマシンしだいで走り方も大きく変わる。

開発者から一言 杵村氏

トンネルを出て、しばらく走ったところのヘアピンカーブに向かっての急坂はポリゴンが欠けないように工夫するのに時間がかかりました。トンネル内の雰囲気や窓から見える背景なども、リアルさを追求していきます。かなり高低差のあるコースなので、岩などのモデルの見え方はどの視点でも鑑賞に堪えられるはずです。

開発者FASTEST LAP（ホーネットAT） 45"08

TIME ATTACK 参考タイム 45"00

E いかに高い車速で脱出できるか!?

このヘアピンの脱出速度は、最終コーナーの進入速度に影響するため、タイムに大きく響いてくる重要なポイント。手前で3速に落としたらドリフトはさせず、アウト・イン・アウトでグリップ走行に徹してクリアしよう。

ブレーキングはクリッピングまで。クリップを過ぎたら全開だ。

F 脱出速度重視でドリフトを！

最終コーナーの脱出速度はストレートでの伸びに大きく響いてくるため、とにかく高い車速を維持して脱出することが重要だ。クリア法としてメジャーなのは3速ドリフト。ココでもコースを目一杯使って大きくドリフトさせていく。

コースがフラットになるあたりから挙動を変え始め……。

ドリフト状態でインへ。クルマはあまり真横にしないことも重要。全開でアプローチしろ。

全開のままアウトに脱出。タイミングが遅れると脱出時にアウトに膨らんでしまうぞ。

DAYTONA USA CIRCUIT EDITION

タイムアタックコンテストに向けて…

またもやタイムアタックの季節がやってきた／というわけで、セガ最速王、中村氏にコメントをもらってきたぞ／

──というわけでまたタイムアタックをやるわけですけど、今回はどうでしょうかね？

中村■とりあえず僕のゴーストを上回る記録をバンバン出してきてほしいですね。ムリかも知れませんけど(笑)。実は前回の「ラリー」の時よりも十分に走り込んでいます今回は気合い入れてますから、ホーネットのATならかなりのレベルになってると思いますよ。少なくとも、ホーネットATなら自信あります。

──ゴーストを作るためにどのくらい走り込まれたんですか？

中村■ざっと地球4周ですね(笑)。まあ、とりあえず相当やったことは確かですよ。完成ROMが上がる直前まで走って、で、そのROMに不具合が生じてまたって時にはすかさず新しいゴーストのデータと差し替えて……。そんな作業が何度かあったんで、ゴーストデータ自体は、僕のほぼベストに近いものが入ってますよ。特にデザートコースなんかは最初の頃に比べて、恐ろしいほどにタイムが伸びてるんですよ。

──ということは、1番難しかったのはデザートですか？

中村■そうですね。1番気が狂いそうになったのはデザートで、その次がシーサイドギャラクシーです。1周が長いんで、コーナーの絶対数が多いんですよ。だから1カ所ミスったらもうリスタート、みたいな。デザートは見た目はシンプルなんですけど、とても奥が深いんですよ。トンネル後の右コーナーが300キロ以上で曲がれるとか、そういうのに気付くまでが時間かかりましたね。そういう意味じゃ面白かったんですけど、辛かったのも確かです。

──ゴーストの中でも、特に自信のあるタイムってありますか？

中村■1周のファステストならゴーストより速いものがあるんですけど、この場合、やっぱりトータルタイムが重要なんでそっちを使っちゃってるんですよ。だからトータルタイムで自信があるって言えば、全コースそれなりに自信はありますよ。ファステストで言えば、デザートのゴーストが2周目で46秒ちょっとくらいのタイムなんですけど、本当のファステストは45秒台なんで。

──ってことは、まだまだタイムアップの余地あり、ということですね？

中村■そうですね。それでもまだホーネットのATでの話ですから、ほかのクルマを使えば、もっといく可能性もありますよね。まあ、今回は自分の本当のファステストラップがゴーストに入ってないのがちょっぴり残念です。

──今回はホーネットATのノーマルパッドでなら自信があると？

中村■「ラリー」の中村杯じゃないですけど、今回は〝かかってきなさい／〟ってな感じで(笑)。だから、僕に挑戦したいという方は、ホーネット、AT、ノーマルパッドで挑戦してみて、と。悔しかったら抜いてみろ、と声を大にして言っておきたいですね。

──じゃあ今回も中村杯復活ですか!?

中村■復活です。ちなみに、私のゴーストより速かった人以外は受け付けません／　今回はマジで自信あるんで強気でいきますよ。

──賞品なんかはあるんですか？

中村■俺のヒゲ剃って、それあげましょうか？　まあ、賞品はお楽しみってコトで。フフフ……。

前回にも増して自信満々の中村氏。今回のゴーストは、ちょっとやそっとじゃ抜けないと豪語する。果たして……!?

秘技ロケットスタートとは!?

速いスタート法。ブレーキを踏みながら6500rpm程度に回転数を合わせ、グリーンシグナルと同時にブレーキを放す。

グリーンシグナルより若干遅めにブレーキを放すと成功しやすいぞ。

好結果募集中!!デイトナUSA　CIRCUIT　EDITION
タイムアタックコンテスト

○募集期間　：1月24日～3月31日（当日消印有効）

○コンテスト内容：5コース選択自由のフリータイムアタックバトル

○応募方法　：自分の走った結果を後方視点のリプレイモードにして録画したビデオ(VHSのみ)とコース、タイムを明記した紙を同封の上、送ってね。その際、封筒の表にもコース、タイムを明記してください。

○これが豪華景品だ：1位　デイトナオリジナルキャップ＋セガサターンモデム
2位　デイトナオリジナルレースアンブレラ＋対戦ケーブル
3位　デイトナ特製Tシャツ＋ステッカー

各コースの最終ランキング1位～3位に豪華賞品を用意しているぞ!!　奮って参加せよ。

コース	コンテスト基準タイム
スリーセブンスピードウェイ	17"80
ダイナソアキャニオン	45"00
シーサイドギャラクシー	1'40"00
ナショナルパークスピードウェイ	34"00
デザートシティ	45"90

○ルール

・カーセレクトは自由(ただし馬・デイトナカーは不可)。オートマチック、マニュアルは選択自由。ラップ数は各コースの初期設定された周回数のみで行います。

スリーセブンスピードウェイ／8周
ダイナソアキャニオン／4周
シーサイドギャラクシー／2周
ナショナルパークスピードウェイ／6周
デザートシティ／4周

○あて先

ついに始まるタイムアタックコンテスト!!　開発者を驚かす、みんなのアツイ走りを待っている。〒103東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク(株)　セガサターンマガジン編集部「デイトナタイムアタックコンテスト」係まで。

惑星強襲 オヴァン・レイ
クォヴァディス2

"赤い蠍"部隊は、そしてオヴァンは、いったいどこへ流れて行くのか!?

完成度 85%

●グラムス●3月下旬発売●6,800円
●シミュレーション●1人プレイのみ
●全年齢推奨

メーカーから一言　2月上旬より、全国のお店で「クォヴァディス2」を体験できます。"キャラクターがしゃべりまくる"とか"リアルタイム戦闘"とか、これまで誌面で紹介されていても、いまいちピン!とこなかった方も、これで納得! アニメも収録されています。(広報・木村)

ストーリー重視のバトルシミュレーション 数々のドラマが展開する

ゲームとアニメーションの"自然な融合"と、前作以上の人間ドラマの表現をめざして鋭意開発中の「クォヴァディス2」。特にシナリオ部分は、かつての味方と対局的に"敵と味方"の関係になってしまうことと、傭兵部隊"赤い蠍"内での複雑な人間関係。この2つの柱を基幹に、数々のドラマが惹き起こされるさまは必見だ。

現在のところ戦闘システム部分のメニューや、期待のデジタルアニメーションの完成版などが未収録なので、トータルでの紹介はもう少し待っていただきたい。とはいえ、期待している読者も多いだろう。そこで最新画面と情報は惜しまずに出していこう。

人間ドラマは前作をしのぐか!?

ゲームの大筋は、いくつかの惑星を舞台にしたSFシミュレーション。ミッションは単純に敵を倒すのではなく、ストーリー性を重視した構成。

過去を捨て、傭兵部隊に流れたオヴァン。数奇な運命に弄ばれていく彼の明日は？

赤い蠍部隊の本部から苛酷な指令が下される。傭兵には"戦う"以外の無用な意思をもつことは許されない……

エンディングテーマ完成! 歌い上げるのは笠原弘子

ここでお知らせを1つ。「クォヴァディス2」のゲーム中に使われるエンディングテーマが完成! wea japanから、4月10日にCDシングルで発売される(税込¥1,020)。

ちなみに、曲のタイトルは『そっと夜に泣こう』。アーティストは音楽関係でも実力派として定評のある、声優の笠原弘子だ。

ロボットマニア狂喜の“カスタマイズ”設定！

各ミッションの前にある設定画面では、パイロットのデータ閲覧やアサルトアーマーパイロットの変更、その他の設定など、いろいろなことができる。その中でも特に注目したいのが〝装備変更〟だ。これは、すでにお伝えしたとおり各アサルトアーマーの装備する武器を変更する機能で、ロボット好きのユーザーにはたまらない凝りようなのだ。

アサルトアーマーはフェロン、モータル、スナイパーのいずれも、最大３つの武器を一度に装備でき、それぞれ機体の特性によって持てる武器の系統も異なっている。また、同系統の武器でもかなり細分化されている。例えばバルカン１つをとっても射程距離や弾丸装填数、威力、ヒット確率と、データが緻密なので、プレイヤーの好みと作戦に応じて微妙な設定が可能だ。さらに、ミッションを進めていくにしたがって、新たな武器と機体も配備されていくため、選択の幅も広がっていくだろう。

これが武装変更画面だ！

武器は基本的に右手、左手、肩の３か所に装備する。左下の射程距離、ヒット確率なども見て調整していく。

装備の変更時はパイロットの特性も考慮したい。格闘、射撃、機体操作など、パラメータによって得手と不得手が出るからだ。

フェロンなら格闘系武装

主人公のオヴァンが搭乗するフェロンは、格闘戦に長けたパイロットが愛用するピーキーな機体なため、装備の種類も接近戦用のものが充実している（もちろん、通常の銃火器類もある）。コンバットナイフ、ナックルガード、パイルバンカー、パイルブレイカーと、敵を直接攻撃する武器だけでもこれだけ用意されているのだ。ただし、敵への接近が難しいミッションであれば、あえて射撃系武器だけで固めるという戦略もとれる。

スナイパーは長射程系武装

スナイパーはその名が示すとおり、後方からの狙撃・支援が目的の機体なので、ロケットランチャー、ミサイル、レーザーキャノンなど、武器も大型かつ射程・威力に図抜けたものが中心。この形状ゆえ格闘戦にはまるで不向きだが、この機体の使い方はかなり重要で、装備の組み合わせが戦局を左右するといってもいいだろう。

A5S-2 SNIPER
装備後

QV2通信シーンのここに注目！①

表情と会話がリアルタイムに変化

戦闘中の通信システムは、何度も言うようだが「クオヴァディス２」ならではの斬新な演出だ。戦闘中は文字表示をなくし、すべてリアルタイム音声に置き換えている。そのおかげで、従来のゲームのようなメッセージウィンドウによる画面占拠も、重要な戦闘が展開されている時に視線をはずす危険も解消されているのだ。また、通信時のキャラクターもとおりいっぺんの報告ではなく、ちゃんと状況に応じて表情を変える。これは、フェイスパターンの写真（一部を抜粋）の豊富さを見てもわかってもらえるだろう。

通信内容は、各ミッション固有のものと、戦闘の展開で変化していくものの２タイプある。

豊富なフェイスパターン

シド・ネリー
テラード・ヒルダ
ディオン・アグリ

序盤シナリオのさわりをダイジェスト！

近々本格的なシナリオ紹介を始める予定だが、その前に今回はまず序盤の展開をダイジェストで見てくれ！

PART 1 惑星G.O.A.編

主人公のオヴァンの若き日のシナリオ。惑星G.O.A.で婚約者のヒルダ、親友のディオンらとの青春時代をつづった導入部だ。

このシーンは、ダミーの大統領専用車の護衛をクリアすれば終了。これ以降、シナリオは真の「クオヴァディス2」へと突入する。

オヴァンの過去の栄光

G.O.A.の大統領を狙う敵を撃退するため、エリート軍人のオヴァンがリーダーとなって戦う。

戦闘時は3タイプの画面を使い分けよう

戦闘シーンでは、ボタン1つでフィールド表示の比率を3パターンに変化させられる。最も縮小されたSサイズは全体の地形の把握、Lサイズは一部を拡大しての詳細の把握と、状況に応じてどんどん切り替えよう。

Mサイズは、表示範囲や距離感、比率が中庸的で見やすいので、プレイの標準となる比率といえよう。

Lサイズ

Sサイズ

Mサイズ

PART 2 惑星ガエッヂ編

惑星G.O.A.での事件の後、テロ首謀者の冤罪をきせられたオヴァンが、国外へ逃亡した後のシナリオ。あの事件から10年後、オヴァンは傭兵部隊〝赤い蝦〟に入隊する。あえて敵対勢力である八惑星連合軍に入ることで、過去の事件の首謀者を探し出そうと考えたのである。

荒蕪地での戦い！

援護もなく少人数で戦う苛酷な命令が多いため、オヴァンの部下はくさり気味だ。どうする？

惑星ガエッヂは荒れた土地でのミッションが中心。序盤は偵察部隊の排除などにあたる。

PART 3 惑星オリグ編

戦況の変化により、やむなく惑星ガエッヂを放棄することになった〝赤い蝦〟。彼らは新たな戦いを求めて、揚陸艇スコルピオαで惑星オリグへと向かう。多くの民族がひしめくオリグで、最大の勢力をもつシニル人との同盟交渉を進める八惑星連合軍。その動向はいかに？

報道記者エマ登場

女性カメラマンのエマ登場。ザイコフの出身を訛りから看破した（らしい）彼女。その正体は？

特定条件を満たすというミッションが多く、戦略が重要。力押しだけではクリアできない。

QV2通信シーンのここに注目！②

雑多な情報もすべて見られる

通信システムは仲間との会話だけでなく、他にもいろいろな情報を得る手段として利用される。時にはニュース映像や、遠くの味方からの報告映像がイベント的に入ることもあるのだ。また、カーソルでマップ上を捜索すれば、その部分の地形や敵のナビゲーションもできる。この機能はかなり役立つだろう。

通信画面は、万能映像システムといえるほど多機能。報道の放送も見られる。

ナビゲーター映像

カーソルで、マップ上の任意の場所を調べられる。敵や味方のアサルトアーマーが移動しているさまも把握できる。

その他の通信映像

戦争を歪曲して伝えるニュースや、味方の援護攻撃の経緯などもすべて通信映像で表示。ちゃんとアニメーションする。

ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡 TM

- LAST OF THE MILLENNIUM -

索敵の概念や天候による悪影響 新たに判明したシステムが盛りだくさん!

今や440万人のサターンユーザーすべてが発売を待ち望んでいる究極のウォーシミュレーションゲーム「千年帝国の興亡」。今回はどんな新情報が?

完成度 ? %

●セガ●3月21日発売予定●価格未定
●シミュレーション●1人(キャンペーン時)、1〜4人(スタンダード時)

メーカーから一言

現在開発は最終調整作業中です。新しいシステムが成功するかどうか全てはここで決まります。今回、索敵に地形の高さの概念を導入した結果デュアルMAPシステムと非常にマッチした索敵の面白いゲームとなりました。間もなく完成です。

上級戦闘講義で学ぶこと〜「索敵効果」と「天候」について

士官学校
MILITARY ACADEMY
戦闘講義　卒業試験
私は、この士官学校で、
君たち陸軍候補生に講義を行う

上級戦闘講義
「索敵効果」と「天候」について

士官学校の最終課程「上級戦闘講義」では、「索敵」(敵の捜索)と、「天候」(天候・時間の概念)について学ぶことになる。

まず「索敵」について。地上と空中という二重構造が採用された「千年帝国」では、さらに地上のマップだけにおいても、索敵面に関わる高低差の概念が取り入れられている。具体例を挙げれば、視界が森や丘にさえぎられたり、小高い丘に登ることで視界が広がったりといった具合である。

もし未索敵、つまりまだ発見されていない敵ユニットに、移動中突然遭遇した場合はどうなるのか? この場合「遭遇戦闘」として扱われ、敵ユニットから一方的に攻撃を受け、移動は終了してしまう。遭遇戦闘を避けるためにも、念入りな索敵をしなければならない。

次に「天候」について。曇や雨、雪などの悪天候下では、各ユニット(特に航空ユニット)の行動が制限されることになる。また1サイクルが5ターンで構成されている昼夜のうち、夜のターンでも、攻撃が制限される。詳しくは下記コラム参考のこと。

なお、今記事タイトル写真の左右にあるのは、初公開のオープニング画面。「WA大戦略」に勝るとも劣らぬ出来映えといえる。早く動いているところが見たいものだ。

索敵は非常に重要な要素。この講義でしっかり学んでおこう。

天候しだいで航空ユニットが使えないこともある。

[実技試験]

典型的な渡河・敵陣突破作戦。天候が悪化すると頼りの航空ユニットも使えなくなってしまう。晴れている時に集中して使用せよ。

昼夜によるビジュアルの違い

第7ターン
WEATHER
晴れ 昼

ターンそのものは、昼3ターンと夜2ターンの計5ターンで1サイクルを構成している。夜のターンは昼のターンに比べて索敵範囲が極端に狭くなり、航空ユニットが対地攻撃を行うこともできなくなるので注意が必要だ。

昼と夜は各々「朝・昼・夕方」、「夜・夜中」に区分される。微妙なビジュアルの変化に注目したい。

夜間(夜・夜中)

索敵範囲が狭くなるなど制限が多くなる。休んだほうが得策?

昼間(夕方)

情緒あふれるオレンジ色の夕焼けが戦場に映える。だが戦いは続く。

昼間(朝)

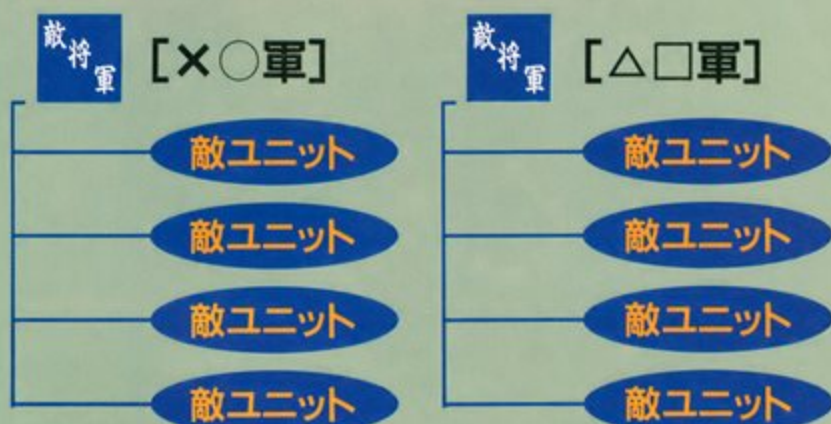
何の制限もなく戦える朝。全力で敵に立ち向かうのだ!

これまでにわかったシステムを再度総点検！

上級戦闘講義までで学ぶゲームのシステムを、ひとまとめにしてみたぞ。これで発売前の予習はバッチリだ。

敵軍(Enemy Side)

敵将軍 [×○軍]
- 敵ユニット
- 敵ユニット
- 敵ユニット
- 敵ユニット

敵将軍 [△□軍]
- 敵ユニット
- 敵ユニット
- 敵ユニット
- 敵ユニット

残念ながら敵方の将軍は、例えば「第８軍」や「第３ウクライナ方面軍」のように、すべてその将軍が属する軍（軍団）の名前で表示される。

だが顔のグラフィックは可能な限り個人の顔に似せるように作ってあるとのことなので、通なプレイヤーなら固有名詞で表示されてなくとも「この人はパットン将軍だな」というように、一目でわかるハズ。

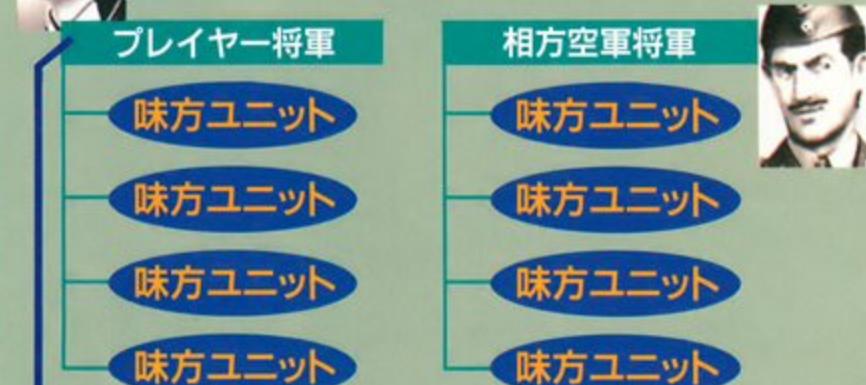
「索敵あり」に設定すると、敵ターン中ではいっさいマップ画面は表示されず、戦闘報告だけが行われる。

戦場での戦い

味方軍(Friendly Side)

プレイヤー将軍
- 味方ユニット
- 味方ユニット
- 味方ユニット
- 味方ユニット

相方空軍将軍
- 味方ユニット
- 味方ユニット
- 味方ユニット
- 味方ユニット

同盟国軍、ドイツ他将軍
- 味方ユニット
- 味方ユニット
- 味方ユニット
- 味方ユニット
- 味方ユニット

敵も味方も各ユニットは「将軍ユニット」と、複数の「将軍の隷属ユニット」で一軍を構成する。基本的に各ユニットは所属将軍ユニットから補給を受けるので、常に固まって行動することが必要不可欠となる。

マップによってはプレイヤー将軍やその相方空軍将軍の他に、味方の他将軍も登場する。彼らはプレイヤーが操作できたりできなかったりするそうだ。

FPW(フォースパワー)

そのユニットが持っている燃料弾薬や、構成する兵員の士気の高さを概念的に表した値。この値が低くなる（＝色が黄色や赤になる）と、ユニットそのものの力も弱くなる。ゼロになると周囲への影響力（ZOC）すら失ってしまう。

FPWは敵との交戦で減っていく。また、所属将軍と隣接した場所でターンを開始したり、休息を取ることなどで回復していく。

SGT(サイト)

言葉通り視界の大きい小さいを表す。この値が大きければ大きいほど、より遠くまで見渡せる、つまり索敵範囲が広いことになる。

索敵範囲外にいる敵と移動中にいきなり遭遇すると、一方的に攻撃されてしまう。事前索敵はとても大切なことだ。SGTの値が高いユニット（装甲車や軽戦車）を先行させたり丘の上に上がらせて、偵察させるのが無難だろう。

SUP(サプライ)とVP(ビクトリーポイント)

将軍ユニットが隷属ユニットに機数の補充をすると、SUP値が減っていく。この値は自国支配下の都市や空港で補充できる。また、SUPの上限値は将軍によって異なっている。つまり、上限値が大きい者ほど補給管理にすぐれた人物だといえるだろう。

だが都市や空港でSUPを補充すると、VPが減ってしまう。詳細は不明だがVPはキャンペーンマップにおいて重要な役割（ユニットの購入や開発にあてるのか？）を果たす。無駄使いは禁物。

知りたいことたくさん！まだまだ追求は続く

登場兵器の具体的な種類、VPとキャンペーンゲームとの関係、将軍には何か特殊な能力やオマケ要素があるのかなど、まだ未発表の部分が多い「千年帝国」。3月21日の発売に向け、少しずつその謎は明らかになり、我々ファンを納得させてくれるであろう。今後の情報に刮目せよ／

野原をばく走する１号戦車。早くもっと色々な兵器の戦闘シーンを見たいものだ。

完成度
95
%

●パイオニアLDC●2月28日発売●6,800円●落ちモノパズル
●全年齢推奨●2人対戦可能

メーカーから一言

このゲームで勝つために!!
其ノ一、ハートブロックは消した個数分、水が引く！　其ノ二、水に沈んだブロックと浮いたブロックを連鎖させる！　其ノ三、結構、鷲羽は使えます！
以上、お楽しみに!!

あの宇宙を震撼させたお騒がせもの達が、ご本家パイオニアLDCから落ちものパズルゲームになってサターンに帰ってきた！　発売日が近づいてきている今回は、登場するキャラクターをどどーんと紹介するぞ。また、基本システムや各モードも詳しく解説していくぞ!!

おなじみ天地無用キャラ達のドタバタ落ちモノパズルゲーム!!

ある日天地たちは鷲羽の地下実験室でカラオケ大会を開いていた。大会が佳境に入り、魎呼が天地とデュエットすると言い出したからさあ大変！　当然阿重霞は黙っていない。おまけに砂沙美や美星まで自分ももっと歌いたいと騒ぎ出し、実験室はパニックになりかかる。そこで天才科学者鷲羽は新開発のぶくぶく対戦ゲーム機で勝負をつけようと言い出したのだった。

ハイテクな実験室に純和風の景色。この組み合わせも違和感がない!!

基本システム

どんなラインでもいいので同じ色の玉を3つ並べて消していく。2連鎖以上起こすと相手に〝ぶくぶく水〟を送りこめる。水の中ではブロックを消せないし、落ちてきたブロックは浮いてしまう（これを利用する手も！）。水が一杯になっておぼれてしまうか、ブロックが上につくと勝負終了だ。

開発者の鷲羽がルールを説明してくれる。

プレイ中もキャラはじっとしていないぞ。

ストーリーモード

鷲羽の地下室で起こったマイク争奪戦のストーリーモード。好きなキャラを1人選んで勝ち抜けばエンディングでそのキャラの熱唱を聴くことができる。歌はそのキャラの声優さんが歌っているぞ。もちろんキャラごとにエンディングが用意されている。ぜひとも全員クリアしたいね。

フリーモード

最初から使えるプレイヤーキャラと自由に対戦できるモードだ。好きなキャラと自由に戦えるので練習にもなる。対戦相手はCPUだが、難易度を設定できるのであまりパズルが得意でない人でも大丈夫！　ストーリーモードでは使えない魎皇鬼とも戦える。魎ちゃんファンは嬉しい？

練習モード

初めてパズルをやる人や、ルールを理解するために用意された練習専用のモードだ。お相手は生きている宇宙船の魎皇鬼。通常各キャラに用意されている必殺技がないので、安心して対戦できる。でも魎ちゃんだって連鎖を組んで、ぶくぶく水を送ってくるので油断は禁物だよ。

2P対戦モード

友達などと熱く燃える2P対戦モードも用意されている。ここでも魎ちゃんを選ぶことができるけど、なにせ必殺技がないのでハンデ戦用のキャラとして使ってあげよう。その他のルールはストーリーモードやフリーモードと同じ。お気に入りのキャラで対戦を楽しんでみよう。

盛り上がってきたところでデュエット騒動が……。

キャラごとの必殺技の解説もここで見られる。

互いの腕を見て、設定を変えて戦ってみよう。

魎皇鬼を使うときは必殺技がないのを忘れずに。

プレイヤーキャラー挙紹介！必殺技も個性的なのだ!!

魎呼 RYOKO

もとは宇宙海賊の魎呼。天地と出会い一目惚れし天地の家に居候しちゃう。決して女らしくはないけど、天地を一途に思っている。必殺技は魎呼らしく攻撃的。魎皇鬼ブロックを3回消すと大量のぷくぷく水を相手に送り込むのだ。

いくぜ！

自己紹介を見るとかわいいかんじだが、実際はかなり乱暴者なのだ。

阿重霞 AEKA

樹雷皇家の第一皇女である阿重霞は、皇女様らしく少々性格が高飛車。必殺技は20秒間相手の攻撃を一切受けつけなくなる。攻撃されない間に連鎖を組もう。

実は、5連鎖以上するとボンテージの女王様になってしまう。

王女様とお呼び！

砂沙美 SASAMI

「天地無用」ではもちろん、最近は「プリティサミー」でも有名な砂沙美。樹雷皇家第二皇女でもある。お料理が得意で、ゲーム中の連鎖でも披露してくれる。必殺技は自分の所にある水をすべて引かせる防御的な技。彼女らしいおとなしくて、カワイらしい技だよね。

魎皇鬼ととっても仲良しな砂沙美。連鎖の最後はプリティーサミーに変身するぞ！

ごっはんだよー！

鷲羽 WASYUU

自他ともに認める宇宙一の天才科学者。見た目とは違いかなりの年齢。アニメでもその手腕を発揮してたよね。今回はマイク争奪騒動を収拾させるため、対戦型パズルゲームぷくぷくを提供！必殺技は「磁場逆転プリズムシャワー」。自分の所にある水の半分を相手に送り込む技だ。

天才科学者だけあって、必殺技も相手の力を利用するなど抜け目がない。

私をなめないでよ！

美星 MIHOSHI

ギャラクシーポリスの第一級刑事だが、かなりほんわかした性格で刑事らしくない。食いしん坊なので連鎖中にも食べ物のことを考えている。必殺技は美星得意のダジャレで相手の落下ブロック3回分の動きを止めることができる。相手を凍り付かせたら素早く連鎖を組んで相手を水の中に沈めてしまおう！

食いしん坊だけあって、連鎖中にも食べている。

おかわり！

今はやりの天然系。清音に迷惑をかけていることをまったく自覚していないらしい。

魎皇鬼 RYOOHKI

みゃんみゃみゃみゃ～

ウサギのような外見をしているが、いざとなれば巨大な宇宙船に変身できる。天地とにんじんが大好き。

大好きなにんじんに囲まれごきげんな魎皇鬼。でも実際はとっても弱い。可愛がってね。

清音 KIYONE

警察学校を主席で卒業し、エリート街道まっしぐらのはずが、美星と組まされたのが運の尽き。地球に飛ばされ生活費を稼ぐためアルバイトの毎日を送っている（必殺技のグラフィックには思わず涙）。必殺技は相手のハート魎皇鬼ブロックをすべて消す「ヨーヨー攻撃」だ。

不幸の星の下に生まれたような清音。連鎖も涙ぐましくアルバイト中のアクションだ。ただし性能は折り紙付き。なんといっても元エリートなのだ。

なんで私だけ～!?

発売まで1週間に迫った「だいな♡あいらん」。今回はキーポイントとなる〝歌う恐竜〟、そして序盤ストーリーを紹介!

●ゲーム アーツ●2月14日発売予定●6,800円
●インタラクティブ・コミック
●1人プレイのみ●全年齢推奨●予告編発売中

メーカーから一言 来週は「だいな〜」も発売! いやぁ、長かったです。さて、まだ予告編を見ていない人は、Wキャンペーンも実施しているので、必ず手に入れるべし。近くのお店で買えなかったキミは、通信販売のお店に問い合わせてみてみると確実に手に入るハズです。（小川）

すべての始まりは〝歌う恐竜〟だった

真夏の日差しが照りつけるある日。コンビニへ買い物に出かけたえみりはその帰り道、ある恐竜と出くわしました。野生の恐竜が闊歩する島ですから、普通の恐竜だったら彼女も驚きはしませんでした。ですが、その恐竜はえみりのハミングに合わせて〝歌って〟いたのです。

寮に帰ったえみりは早速そのことを双子の妹、あんじぇに話しますが、信じてはもらえません。〝絶対いる〟と確信を持ったえみりは近々行われる進級試験の「恐竜の卵探し」で、歌う恐竜の卵を手に入れると心に決めるのでした。

さて、進級試験も近づいたある日、理論くんが倉庫で見つけた花火をしようと2人を誘います。そんな中、学校内に恐竜が侵入、大騒ぎとなってしまいます。バツ当番として恐竜飼育小屋の掃除をさせられたえみりとあんじぇは体の汚れを落とすためシャワーを浴びました。ですが、湯上りにのった体重計で、えみりがあんじぇより重いことが発覚。「ダイエットしなきゃ!」。えみりの努力が始まります。そしてついに進級試験の日がやってくることになりました。まずは楽器試験なのだが……。

▲不思議な声で歌う恐竜。えみりがハミングを続けるとデュエットが始まった。

▼ぱりん先輩はなんと恐竜を2匹も飼っている。しかし、一緒にお風呂に入るのか……。

▼1年の課題は恐竜の卵探し。探してきた卵を育てることが次の学年の課題になる。

▲恐竜が眠ってしまう「休息日」に卵を取ってくる。

やせなくちゃ!

▲▶「あんじぇより2kgも重〜い!」あせったえみりはダイエットを始めるけれど……。

ついに進級試験開始! 課題は……?

課題はなんと秘密! そんな中「楽器試験の課題はパラサウロロフスを3べん回して〝ガァー〟だ」という噂が流れるのでした。はたして噂は本当なのでしょうか!?

▼もしも噂が正しければ弦楽器系の方が操りやすいのだが……。えみりも迷う。

楽器のあとは歌の試験。特訓を計画したあんじぇたちは帰り道で〝歌う恐竜〟に遭遇する!

「だいな♡あいらん」インタビュー第2弾 後編 本誌独占!!

使用楽器は50種類を超える

㈲ツーファイブ 大熊謙一氏

「だいな」の音楽担当。「だいな」では苦労が苦労ではなかったという感想が印象的。

シナリオライター 月島とほる氏

「だいな」のシナリオ担当。本当はあんじぇはいい娘なんですよ、と語る。

竹本先生との「だいな」制作エピソードその二

――竹本さんらしい制作エピソードみたいなものありますか？

大熊「竹本先生は、どこに行ってもマイペースですよね。アフレコ2日以上かかったんです。声優さんとかヘトヘトになってきても、竹本先生がにこにこしていたら、声優さんもにこにこしてきちゃって。竹本先生の人形を置いておけばアフレコうまくいくんじゃないかなぁ（笑）」

――なるほど（笑）。

月島「最初の頃「だいな」は修学旅行のお話だったんですよ。電車に乗って修学旅行に行く途中、大波がきて、気がついたら南の島に辿りついて、なぜか恐竜がいるっていう……。でもそれは突拍子なさすぎるんで。あと、音楽っていうのも竹本先生が決めたことなんですよ。それなら歌をたくさんつけてとか、音とアニメをシンクロさせて、とか……」

――どんな感じで打ち合わせされてたんですか？　アイデアを月島さんの方で出されて？

月島「いや、双方ですね。例えば僕がアイデア持っていくと、竹本さんがその場で〝これだったらこっちの方が面白いよ〟ってまた面白いこと言ってくるんです。で、こっちが負けちゃいけないと思ってアイデア出して。そういうところはすごかったですね。竹本先生の方が面白いんですよね（苦笑）。こっちも一生懸命頑張って書いてるんだけど、竹本先生が、いきなり下向いてやっぱり漫画描き始めちゃって。竹本先生は、口よりやっぱ絵ですからね。それでその絵を会社へ持ってきて〝ハイ設定資料〟って。ボツになっちゃったんですけど、僕、えみりとあんじぇの子供のシーンを書き起こしたんです。それもラフの絵として残ってるんですけど。そんな風に、喫茶店で、ただ呑気にお話ししてるだけって感じでした。でも頭はフルパワーで回ってたんです（笑）」

こんなところに出演している竹本先生。学校の噴水の中にもいることに気がついた？

音と絵をシンクロさせるのは大変！

大熊「最初にアニメ部分を120分テープで3本分、もらったんですよ。キャラが動きまくってて〝おおすごい、サターンってこんなにすごいのか〟って思ったんですけど、音が出ないんです。〝音が出ないんだけど〟って聞いたら〝違う、お前が曲をつけるんだ〟って言われちゃいました（笑）」

月島「今回のオープニングは普通のTVアニメなんかより動いてますよ。ちょっと動きすぎて、そのカット数をストーリー部分にくれよ、とかって思いましたけど（笑）。ストーリー部分も、見たような絵だなと思っても、音楽とかそういうのが全然違ったりしてます。夜、楽器を練習するところなんかも……」

大熊「もう、みんなで無茶苦茶な楽器を持ち出すんだもん、あの曲。曲って、例えばベースとか、ドラムとか、そういう風に、ある程度決まりきった楽器でやるんですけど、あの曲の場合はもう、ある人はマラカス、ある人は尺八、バンジョー、バイオリン……ってたくさんいるわけですよ。で、自分がフルート、トランペット、ウクレレのうちのどれかでしょ（笑）。でも、全部入れなきゃダメです、って言われて」

月島「そういえば、レコーディングのときに、（声優さんが）歌をアニメに合わせて歌ってくれたんですよ。さらにCD用とゲーム用、2回歌ってもらったんです」

大熊「ゲーム用で歌ったものには、ちゃんと芝居が入ってます。びっくりすると、びっくりするような歌になるし」

月島「だから、CDと本編で歌が違いますよ。ぜひ両方ゲットしてほしいですね」

――楽器は何種類ぐらい使ったんですか。

大熊「何種類だろ、50種類くらいあるんじゃないかなぁ。尺八、バンジョー、トランペット、ウクレレ、フルート、ギター、ピアノもありますねぇ。クラリネット、シンバルもあったかな？」

月島「オーケストラを超えてます」

大熊「っていうか、全部集めてもオーケストラにはならない（笑）。これをオケにしてくれって言われたら……喜んじゃったりして」

大熊「小さい楽器ってあんまり聞こえないんですけど、その部分だけ聞こえるような曲作んなくちゃならないんですよ。絵はちゃんと出てくるんで、例えばマラカスならマラカスが聞こえないとおかしいじゃないですか」

――絵と音が、同時進行という感じですね。

大熊「そうですね。絵コンテにフレームまでバッチリ書いてあるんですよ。プログラマーの人が〝ちょっと足りない〟って言うんで〝ちょっとってどれくらい？〟って聞いたら〝……フレーム単位で言っていい？〟って（一同笑）」

――最後に一言お願いします。

月島「あんじぇみたいな恋人募集中。我こそはあんじぇという子は、手紙出すように、僕宛に（笑）」

大熊「私の20代のすべてを注ぎ込んだ「だいな♡あいらん」をよろしくお願いします」

これが〝夜中の楽器練習シーン〟。楽器の試験を明日に控え、生徒全員がそれぞれの楽器を練習しているのだが、その種類はかなり多い。最初は普通なのだが、後半登場する楽器はヘンなものばかり。

ぷよぷよSUN

完成度 100％

●コンパイル●2月14日発売●4,800円●パズル
●2人対戦プレイ可能●全年齢推奨

メーカーから一言　ぷよぷよSUNがついに登場！　新システム「日輪相殺」が大連鎖を巻き起こす。太陽ぷよを使いこなした者がぷよSUNを制するぞ！　（広報・川島）

SUNで寒さをぶっとばせ!!

アーケードオープニングはもちろん、SS版にはこのようなロングバージョンのオープニングが入っている。これでアーケードではわかりにくかったストーリーがバッチリわかるね。ルルーやドラコのサービスカットもバッチリ。気合いの入れようが違うぞ。

子供からおじいちゃんまで家族みんなでぷよぷよSUN

ひとりでぷよぷよ

やさしい、ふつう、むづいの3種類の難易度から選んでプレイ。クリアすればそれぞれのエンディングデモがあり、全部のモードをクリアすると島をぐるりと1周したことになる。降ってくる太陽ぷよは早いうちに消してしまうほうがいい。1回目の投下は40秒前後。大量消しを楽しむならそれまで積もう。おじゃまのストック表示は岩石の上は星、月にと変化。どこまで確認できるかな？

とことんぷよぷよ

激甘から激辛までの5段階スタート。今までと同じように選んだレベルでお助けの仕方が違う。目指せ激辛カンスト！

ふたりでぷよぷよ

2人いれば、もちろん対戦だよね。使用できるキャラが16体もいれば組み合せは数限りない。キミはいったいどのキャラでプレイする？　お気に入りのキャラを使ってこそ、最大限の強さを発揮するってもの。目指せ圧倒的勝利!!

オプションでさらにつらいルールを選んでやるのが通。

一目でわかるハンデ。マスタークラスってすでに地球外生命の域にあるってことなの？

オプションで自分の設定したルールで遊べる。連鎖を組むタイプの人は点数表示のルールで。

これはアイスストームのアニメの画面。6連鎖までの音声と画面は確認ずみ。それ以上は……。

面白いのかそうでないのかよくわからない漫才デモ。たまにくすっ、といってしまう自分が悔しい。

初回限定特典!!

ここでのキャンペーン賞品を紹介!!　左のぷよSUNウォッチは購入特典で毎月100名に当たる。下のぷよSUNシールは初回限定でパッケージ内に封入されているぞ。

アンジェリークSpecial2

●光栄 ●4月4日発売予定
●7,800円(プレミアムBOX～トラベルセット～は9,800円)
●ネオロマンスゲーム(シミュレーション) ●1人プレイのみ

全国1千万アンジェリーカーの皆様、たいへん長らくお待たせいたしました！　いまや乙女のバイブル、青春の証、いつも心にネオロマンスを!!　というわけで愛しの守護聖様が、ツボを押さえた新キャラが、あなたのハートを大直撃！　眠れぬ夜を約束しますわ。

今度は謎の球体を育成するのよ♥

いよいよ「アンジェリーク」の続編が登場。今回は守護聖様以外に6人の「協力者」も加わって、逆ハーレム状態もさらにパワーアップ（!?）よ。今回の目的は謎の球体の育成。育成に成功すれば晴れて女王に、でもやっぱり真髄は恋愛エンディングよね。今回は前作以上に恋愛部分を強化し、プレゼントをもらったり手紙をあげたりなんてこともできるように。また主人公の性格も3タイプ用意、表情やセリフも性格によって変わってくるので、今回もなかなか遊びがいがありそうよ。また初回限定でゲーム、トラベルセット（タオル・トートバッグなど5点入り）が同梱された「プレミアムBOX～トラベルセット～」も発売に。これも見逃せない！

今度のアンジェも17歳。即位間もない女王自身も17歳なんだけどな。

学芸館で資質を伸ばそう

前作と大きく違うのがこの「資質」要素。女王たるからには球体を育成できるだけでなく、それに見合う「精神」「感性」「品位」も必要。女王候補達は学芸館でそれらを学ぶことに。これにも「♥」が消費されるので配分を考えてね。

教官の執務室を訪れると、学習するのか話をするのかの質問を受ける。執務室ではライバルとバッタリ出会うこともある。

さあ、守護聖様方の執務室へ。球体育成のために力を送ってもらわなきゃ。

占いやおまじないができる占いの館。守護聖様との相性は育成に影響大だもの。

自然の中での守護聖様と語らい。相手を知るには話すのが一番、これも育成のため（?）。

女王候補達が眠っている間に力を送ってくださる守護聖様。グラフィックも心機一転よ！

新キャラはこの6人！

ヴィクトール
声：立木 文彦さん

学芸館の教官。いずれ宇宙を支える役目を担う女王候補達の「精神」を責務に耐えうるよう鍛えるのが彼の役目。186cm/85kg、31歳。

セイラン
声：岩永 哲哉さん

学芸館の教官。女王となった彼女らが、宇宙の望みを敏感に感じられるよう「感性」を磨くのが彼の役目。176cm/55kg、19歳（?）。

エルンスト
声：森川 智之さん

王立研究院を預かり、謎の球体をつなぐ時空の扉の管理および球体の情報管理を行っている。専門は宇宙生成学。179cm/66kg、27歳。

メル
声：冬馬 由美さん

占いの館の主。女王候補達や守護聖同士の相性を上げたり占いをするのが仕事。「おまじない」は効果絶大。166cm/46kg、15歳くらい。

ティムカ
声：私市 淳さん

学芸館の教官。女王候補達に女王としての「品位」を教え、高めるのが彼の担当。ゲーム中最年少だがしっかり者。161cm/43kg、13歳。

謎の商人
声：真殿 光昭さん

宇宙を股にかける商売人で、定期的に飛空都市にも訪れる。ただその商品には意外な効力があるとかないとか。なぜか大阪弁を喋る。

アニメーションドラマで英語を体験！

ダークハンター

完成度 70%

●光栄 ●上巻：4月4日発売予定 ●下巻：97年春発売予定
●上下巻各6,800円 ●パワーメモリ対応

メーカーから一言
英語の勉強？　ああよく新聞に載ってる教材みたいなもの？　えっ、全編アニメーション？　キャラデザがあの「TO-Y」の上条淳士で、原作が栗本薫で、ええっ!!　皆口祐子に高山みなみ!?　OVAが見れてゲームができて英語まで!?　うっそお!!（ホントです）。

「EMIT」に引き続き、光栄から発売される英語体験ソフト第2弾。上下巻に分けて発売される今作には、怪物退治などのイベントもあるスリリングなシナリオが用意されている。もちろん英語の学習機能も至れり尽くせりだ！

この「ダークハンター」は、アニメーションドラマに字幕やワードリスト機能など、英語学習に役立つ様々な機能を追加したもので、誰でも簡単に英語を学ぶことができるエデュテインメントソフト。ストーリー原作は栗本薫、キャラクターデザインは上條淳士など、制作陣の顔ぶれも豪華だ。

ストーリー部分はアニメで物語を追う本編と、アドベンチャー部分とに分けられる。イベント的に挿入されるアドベンチャー部分では、画面がキャラの視点へと切り替わり、妖怪と遭遇すると戦闘へと突入する。登場する主要キャラの誰を主人公にするかにより、物語は変化する。3人全部でプレイすれば物語の全容が見えてくるぞ。

3人の主人公達

主人公以外にも、上條淳士デザインの魅力的なキャラが多数登場。

アドベンチャー部分では怪物を倒さなければ先に進めないぞ。

音声や字幕の切り替えも！学習のための機能も充実

音声は日本語、英語のどちらかを選ぶことが可能。しかも手動操作ではあるが、1文ずつ区切って進行させたり、同じ文を反復させたりすることも可能で、プレイヤーはレベルに応じて様々な学習ができるのだ。音声に合わせて、日本語か英語の字幕を画面に表示させることもできる。バラエティに富んだ練習問題もあり、まさに至れり尽くせりの内容。

重要単語にはアンダーライン

アンダーラインの重要単語は、ワードリスト機能で検索。詳しい意味を参照できる。

●字幕なし
音声のみでストーリーを把握しよう

●英文字字幕
音声に合わせて英語の字幕が出る

●日本語字幕
音声に合わせて日本語の字幕が出る

奇怪な様相を見せてくるストーリー。君は真相を究明できるか!?

物語は上巻の「異次元学園」と下巻の「妖魔の森」に分かれる。物語は、主要キャラ、真理子、蘭、シェールのどのキャラクターからも始められる。

父が再婚し継母が家に来てからというもの、怪物などの奇妙な妄想に悩まされるようになった女子高生・真理子。彼女は医者にノイローゼと診断され、山奥の「慈現学園」に転校させられる。この妖しい雰囲気の漂う学園で暮らす彼女の前に、ある日現れた2人の転校生、それが蘭とシェールだ。彼等は一体何の目的でこの学園に転校して来たのか……？

そして、物語はさらなる展開を見せる。実はこの学園は異次元との通路となる怪物の本拠地だったのだ。そしてシェールはCIAの特別エージェントとして、蘭は家族を怪物に惨殺された復讐のために、それぞれこの学園に乗り込んで来ていたのだ。真理子は何も知らずに彼等の怪物狩りに巻き込まれ……。

次々と襲いかかってくる怪物をすべて倒し、事件の裏に隠された謎を解き明かそう！

様々な思惑、人間関係が交錯するストーリー。英語ですべて把握できるようになればたいしたもの。

※画面は開発中のものです。

ASSAULT SUIT LEYNOS 2

「無茶で無敵の無法者」第12特機隊、出動!!

会話シーンが多彩で、アクションのみならず物語の展開も気にかかるレイノス2。今回は、1・2面をざっと攻略しながら、物語のすじも簡単に紹介していこう!

完成度100%

●メサイヤ ●2月21日発売予定 ●5,900円●アクションシューティング●全年齢推奨

メーカーから一言 MDのレイノス、SFCのヴァルケンから幾年……。硬派でミリタリーなアクションシューティングを待っていたファンの皆様、大変長らくお待たせしました!様々なシステムを加え、ついにサターンでレイノスが復活!よろしく!(広報　金輪)

STORY

西暦2123年、小国家が乱立し、不穏な空気の流れる地球。サンラール共和国は、ゼネス連邦との全面戦争を繰り広げていた。だが、開戦後1年で、強大なゼネスの軍事力の前に、サンラールは劣勢を強いられ始める。何かと問題を起こすが実力は最高、と言われるサンラール第12特別機甲部隊、通称「第12特機」に特命が下されたのは、そんな時だった。

ENEMY▶機甲戦車(MN-3型バスラム)通称"ゾウガメ"

有効武器はショットガン。腹の下が安全圏なので、攻撃をかわしつつ素早く潜り込め!

ザコ戦では戦車に注意。画面に現れたら最初に倒してしまおう。戦車の上に自機を重ね、相手の移動に合わせて動きながら攻撃すると、戦車砲を受けずにすむぞ。ボス戦では、下部から撃ち出されるショットに注意。非常に痛いので絶対にかわすべし。また、味方NPC部隊が全滅すると、クリア後に得られる武器が減ってしまう。ボスの砲台は、できれば早目に潰しておこう。

戦闘ノ心得

1.無駄弾は撃つな

使ってしまった弾薬やエネルギーは、次のミッションまで補給不可。空撃ちは極力避けよう!

2.安全圏を探せ

手強い敵にも死角や弱点がある。それを早く見つけだすことが、戦いを生き残るための鍵だ。

3.ボタンを間違えるな

各ボタンに武器を振り分けられるレイノス2。戦闘前は、現在の武器配置の確認を忘れずに。

Misson1 森林地帯に潜んでいる敵残存兵力を一掃せよ

強敵はいないとの情報が入り、肩慣らし気分で久々の戦いに赴いた、第12特機のカイル達。だが、森林には物騒な代物が隠れていた…!

ENEMY I▶岩

落下してくる岩に当たると、なまじな敵の攻撃より痛い。写真の安全圏で第一陣をやり過ごし、ブーストをかけて一気に崖を登りきろう。

ENEMY II▶巨大レーザー(ラスラプター砲)

レーザー砲の照射に当たると致死ダメージを食らう。照射圏内に入ったら、砲台の設置地点かその真下の「死角」に急行しよう。ただし、レーザーを叩く前にザコをある程度倒しておかないと、集中砲火を浴びるぞ。また、自機の照準がAUTOの場合、基地ではミサイルを優先して撃ち落とすモードにしておくと楽。素早く確実に倒せば敵の完全掃討も可能だ!

アイテム獲得のポイント。

レイノス2では、ミッション終了時の点数によって、次面で入手できる武器やオプションの数・威力が変化する。(右写真)。高得点であるに越したことはないが、各ミッションごとに定められた特定の条件を満たしていれば、0点でも武器を多く獲得できることがあるので、各面の「条件」は早めに見つけ出しておこう!

Misson2 山岳地帯を抜け前線基地内の敵をせん滅せよ

難攻不落の山岳要塞。突破した者は、未だ誰もいない…

こごえる指先だからこそ感じられる、そんなぬくもりもある……

12月17日 8:00 ¥5,000
【竜之介】わ、わかったよ……もぐもぐもぐもぐ、い、いってきまーふ！！

12月16日 6:00 ¥5,000
【竜之介】家に帰るんだよ、悪いか？

同級生2

少しずつ明らかになる新要素&リニューアル場面

●NECインターチャネル●発売日未定●価格未定
●アドベンチャーRPG●1人プレイのみ
●マウス対応●18歳以上推奨●CD-ROM 2枚組

メーカーから一言
今回の「2」は一味も二味も新鮮に感じませんか？　限られた環境の中であってもスタッフの向上心はすごく、面白さを200%追求し続けた結果がビジュアルなどのクオリティに如実に表れていると思います。でもまだ序盤戦。これからが勝負です。（広報・本明）

世間では身も心も寒い日々が続いていますが、いかがお過ごし……という前振りは置いといて本題に入ろう。今回明らかになった新情報その①は、サターン版で新たに追加される画面についてだ。「同級生2」は本編の前に、登場人物の紹介などを兼ねた〝プロローグ編〟がある。ところが、パソコン版では場面によって、省略手法の演出で一時的に画面が真っ暗（メッセージ表示のみ）になるところがある。そこで、サターン版ではこうしたシーンをなくすという方針のもと、グラフィックを描き下ろして挿入することになったのである。また、主人公の移動による場面転換時もカット手法ではなく、ちゃんとその移動過程をマップ画面上で表現するという凝りぐあい。本来なら無視しても支障がない部分にも気を配る開発姿勢は、NECインターチャネルならでは。もちろん、オリジナルのグラフィックは本編にも用意されているので、そちらにも期待しよう。

ささいなシーンも画面上で表現

12月17日 8:00
【唯】お兄ちゃん、なに食べてるの？

◀例えば、冒頭で唯と竜之介が登校する場面では、真っ暗な画面だった自宅から学校までの移動過程を、こうしてマップ上で表現するのだ。

舞島可憐とのお弁当シーンでは……

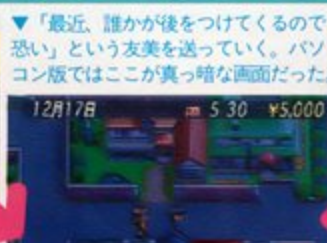
グラフィックは NOW MAKING!

▲同じくプロローグからの1コマ。可憐が竜之介の（正確には唯の）弁当を食べさせてもらうシーンもちゃんと描かれる（開発中なので画面はまだ入っていないけどね）。

水野友美を家まで送っていくシーン

12月17日 4:30 ¥5,000
校門で合流
【友美】竜之介君、よかったら一緒に帰りましょうよ。そのお弁当入れ、私が持ってあげるから。

▲同じくプロローグから。竜之介を待っていてくれた友美といっしょに帰宅するシーン。

▼「最近、誰かが後をつけてくるので恐い」という友美を送っていく。パソコン版ではここが真っ暗な画面だった。

▲そしてつつがなく帰宅したところ。ちなみに背景も時間経過に合わせて、夕方から夜に変わっている。

サターンオリジナルのテーマソング完成！
オープニングアニメーションも近日公開！

今回明らかになった新情報その②は、全キャラクターの声優のキャスティングだ。とりあえず、誰に決定したかは下の欄を見てもらうとして、そもそも「同級生2」移植が発表されてからそれなりの期間が経つのに、なぜ今になるまでキャスティングが決定しなかったのか？

グラフィックやプログラム部分の開発が先行していたということもあるが、これもNECインターチャネルのこだわりの一端だからだ。適当に中堅どころの声優を並べてしまえばことは簡単かもしれないが、開発陣が目指しているのはあくまで〝キャラクターのイメージに合った声〟を起用すること。だからこそ安易なキャスティングを避けていたのである。このことからも、移植作業にいかに真摯な姿勢であたっているかがうかがえると思う。NECインターチャネルのこうした努力の結果は、発売された時に君たちの目と耳で確認してほしい。未だ全容こそ見せていないが、〝サターン版〟はあらゆる意味で期待できると思う。

【唯】お兄ちゃん、早く！！

サターン版テーマソングは鳴沢唯役の松下美由紀さんが熱唱！

オープニングとエンディングのサウンド担当するのは、おなじみのツーファイブ。まず、オープニングは岩垂徳行氏による穏やかなピアノ曲。そして、エンディングは唯役の松下美由紀が歌うことになった。作・編曲を担当した大熊謙一氏によると、「今回は唯に幸せになってほしいとの願いを込めて書きました。やっぱり唯には泣き顔よりも、笑顔のほうが似合いますから」と、思い入れも十分。1月下旬に行われたレコーディングも「松下さんのおかげで順調に進みました。いい感じで仕上がった」（サウンドプロデューサーのドン・マッコウ氏・談）そうだ。

収録を見守る大熊氏とドン・マッコウ氏（上の写真・右）。ピアノを担当した岩垂氏は「春の雪解けを感じさせる暖かい曲です。心の奥に芽生える恋の予感を感じてもらえたら」と語る。

アニメーションはOVAスタッフが製作！

参考までにこれがオリジナルアニメーションの「同級生2」(販売：ピンクパイナップル／各6,800円)だ。このスタッフ達がオープニング曲に合わせて映像を製作するというから楽しみ。

今回のラスト情報は、オープニングについてだ。サターン版には、うれしいことに完全オリジナルのオープニングアニメーションが挿入されることが決定した！　ちなみに、この映像を製作するのは、オリジナルビデオアニメ版「同級生」シリーズのスタッフ。アニメ版の「同級生2」は作画のクオリティの高さで定評があるので、サターン用アニメーションも期待を裏切らない完成度になると思われる。その映像は近いうちに公開しよう。

登場人物のキャスティングもすべて決定！

イメージ重視で選ばれた声優は以下のとおり。サターン版「同級生2」を彩ってくれる。

- 水野友美（声優：矢島晶子）
- 加藤みのり（声優：浅田葉子）
- 田中美沙（声優：こおろぎさとみ）
- 片桐美鈴（声優：勝生真沙子）
- 鳴沢美佐子（声優：田中敦子）
- 川尻あきら（声優：石井康嗣）
- 篠原いずみ（声優：折笠　愛）
- 南川洋子（声優：中村尚子）
- 永島佐知子（声優：滝沢久美子）
- 野々村美里（声優：水沢　潤）
- 杉本桜子（声優：深雪さなえ）
- 長岡芳樹（声優：千葉　伸）
- 鳴沢唯（声優：松下美由紀）
- 舞島可憐（声優：高田由美）
- 都築こずえ（声優：古田古奈美）
- 永島久美子（声優：かないみか）
- 安田愛美（声優：山田美穂）
- 西園寺有友（声優：緑川　光）
- 大道新幹線（声優：藤原啓治）

mr.BONES
ミスターボーンズ

正義の骸骨である主人公ボーンズの「骨」ならではの動きが楽しいアクションゲーム。今回は前半のステージの紹介だ。

完成度 ？%

●セガ ●発売日未定 ●5,800円 ●アクション ●2枚組 ●全年齢推奨

メーカーから一言 ロニー・モントローズという人が音楽を担当して渋いブルースギターを聴かせてくれています。何とこのロニーさん。アメリカじゃあ大御所らしいです。このゲームをきっかけに、日本でもロニーさん大ブレイク！ さあ輸入盤屋で流行りを先取りだ！（担当S・S）

今回はアツいステージを紹介するぜ！

STAGE 1 Grave Escape

このステージは、オープニングデモからそのまま続いている。敵の親玉であるダ・ゴーリアンに唯一操られなかったボーンズが、赤い目をした骸骨から、うまく前進、後進、ジャンプを使い分け、ひたすら逃げるのだ。落とし穴もあるぞ。

STAGE 2 Mausoleum

ボーンズが寺院の屋根の上に立ち、ひたすら敵の骸骨の攻撃を避けるステージ。敵の骸骨は左右の方向から連続で倒れてくる高いウェーブ攻撃と、連続で手を出してくる低いウェーブ攻撃を仕掛けてくるぞ。すべて避けきれるか？

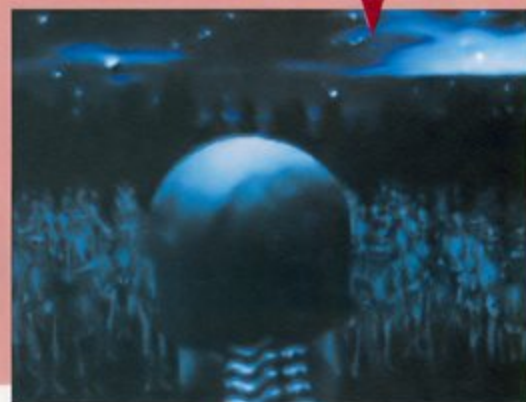
STAGE 3 The Valley

夜道をひたすら進んで行くステージ。しかも普通に進むだけでは解けないステージだ。敵の骸骨は骨を投げてきたり、地中からいきなり出てきたりと、これまでと違ったアクションで攻撃してくるぞ。

月が美しいステージ。迫りくる敵の骸骨には電撃攻撃だ。地中から攻撃してくる敵も電撃攻撃で倒して進んで行こう。

地上だけでなく、地下室らしきものもこのステージにはある。敵も足だけで攻撃してくるぞ。骨のパーツも転がっている。

俺はギターを手に入れた…

敵の骸骨から何とか逃がれたボーンズ。小休止していると、どこからか音楽が聴こえてくる。音楽の聴こえる方へ進んで行くとそこにはログハウスがあった。中を覗くと、ギターを弾く男の姿が。そのとき頭を窓にぶつけてしまい、マズイと思ったボーンズだったが、この男はボーンズをログハウスの中に誘う。そして一緒にギターで演奏を楽しんだ。男からギターをもらい、外にでると無数の敵の骸骨たちが……。

STAGE 4 Guitar Solo

小高い山のステージで敵の骸骨にギターを聴かせるステージ。各ボタンに設定されたギターフレーズを、バックのリズムにタイミングを合わせて弾くのだ。リズムとずれてしまうと敵の骸骨からブーイングの嵐が巻き起こってしまうぞ。

赤い目の骸骨たちがリズムにノレば、どんどん青い目の骸骨に……。

バックのリズムに合わせてギターを弾くボーンズ。リズムからはずれるとダメージを食らってしまうぞ。

燃えてるか!?

STAGE 5 Night of the Bats
STAGE 6 Dawn of the Bats
STAGE 7 Day of the Bats

ステージ5～7は、自分の骨を集めるステージだ。ステージ5では最初に鳥に襲われて頭と背骨だけになってしまう。ステージ6、7は初めから骨のパーツが足りないので、必要なパーツを集めて脱出しよう。

ジャンプや体をバラバラにするなど、さまざまなアクションを使いこなしてクリアしよう。

STAGE 8 Rolling Logs

束の間の休息を楽しむボーンズ。そこへ一羽の鳥が現れて、丸太の山を支えていた木の枝を咥えて持っていってしまった。しかもここは坂道。ボーンズは坂道を下りながら転がってくる丸太を避けるのだ。潰されると骨のパーツが外れてしまうぞ。

坂道を転がり落ちてくる丸太は、場所によっては飛び跳ねて頭上から落ちてくるぞ。ボーンズの慌ててるポーズも笑えるぞ。

ここはいったい……

ステージ8までクリアすると、ムービーが入る。丸太から逃げたボーンズが山頂まで移動すると……。

何と、そこにはドラムセットが設置してあった。そのドラムに興味をひかれるボーンズ。

STAGE 9 Drum Solo

ボーンズがドラムを叩くステージだ。上下左右にある4つのドラムを指示通りに叩き続けるのだ。関係のないドラムを叩いても音は出ないぞ。

熱いビートを刻め

STAGE 10 Glass Shards

下から上へと無数に浮かぶ足場を頼りに、移動するステージ。

回転する足場では大ジャンプができる。一番下に落ちてしまうとダメージを受けてしまう。素早く足場に乗るのだ。

STAGE 11 Big Bones

バラバラになったボーンズの体を組み上げるステージ。バウンドしているボーンズの骨を集めてあげよう。

俺の体を作ってくれ！

うまくバウンドさせないとパーツが落っこちてしまう。一つ前のパーツからやり直しだ。

たわむれに爆弾を背負いて あまりの危難に3分歩めず

きゅー爆っく

人間爆弾スポーツ

完成度 100%

●アクティビジョン・ジャパン●3月14日発売
●5,800円●アクションゲーム
●全年齢推奨●4人同時対戦可能

メーカーから一言 洋ゲーならではの個性的な舞台設定と、妙に冷淡なナレーション(女性)が怪しい「きゅー爆っく」。とにかく回転マーカー(矢印)を蹴りまくり、敵からクリスタルを奪い、自分のあるいは敵のゴールへ入れまくるのが勝利への早道。どうぞお楽しみに。

キューブ空間を回して戦う珍未来スポーツ

いきなりこのページを読み飛ばそうとしているそこのアナタ。そりゃあ、確かにこれは海外ゲームだし、タイトルのセンスもアヤしい（ちなみに原題はブラスト・チェンバー）。それに画面写真を見ただけじゃどんな内容かもわからないから、いぶかしく感じるのも仕方ないだろう。だけど、いまどきのゲーム業界では珍しいくらい、個性的かつ独特なゲーム内容だから、ちょっとでも興味があるならせめて次のページだけでも見てほしいぞ。さて、このゲームは簡単に説明すると「立方体の内部で数々の仕掛けを駆使して戦う（多人数プレイ）、もしくはキューブを次々とクリアしていく（1人プレイ）アクション」だ。そして操作は8方向移動にジャンプ、攻撃だけの簡単オペレーション。しかしゲームそのものの奥は深いぞ。

ストーリーとおぼしきもの

広大なキューブ空間。これは未来のスポーツ中継か？　それとも非合法の殺戮娯楽なのか？　その意義は不明だが、そこには4人の戦士がいる。彼らの正体もまた不明だが、いずれも背中に時限爆弾(ボム)を背負っている。戦うことを義務づけられた4人は、己が生き永らえるためにクリスタルを奪いあい、ひたすらキューブ空間を走る。だが、壮絶な争奪戦の末に得るのはわずかな延命時間……。

各キューブで生き残った1人のみが、忌まわしい時限爆弾を捨て去る栄光を得られるのだ。

きゅー爆っく みどころ① 二面性をもつゲーム内容

この作品は、1人プレイと多人数プレイとで、まるで異なるゲーム性が楽しめるのが特徴だ。1人プレイでは敵がいっさいいない空間を走りまわり、クリスタルを制限時間内にゴールへ入れることで1キューブクリアとなる。ある意味、アクションパズルっぽい内容だ。そして多人数プレイでは、仕掛けやトラップを使った戦略こそあるが、基本的に反射神経重視のアクションとなる。2～4人のプレイヤーで、たった1個のクリスタルをラグビーのように奪いあうのだ。

きゅー爆っく みどころ② クールな音声、あやしいBGM

ゲーム中は「残り時間○秒」、「赤、プラス○秒」といったぐあいに、状況をアナウンスする女性の音声が聞こえる。ところがこの音声、口調がものすごく淡々としており、アヤしいテクノBGMとともにプレイヤーの焦燥感をかきたてるのだ。この感覚は、しいて言うなら、117の時報の"機械的につなぎ合わせた音声"が近いかもしれない。特に時間切れの爆死時に無感情に言う「さよなら」の冷徹ぶりは、立腹を通り越して清々しさすら覚える。

きゅー爆っく みどころ③ 直訳系メッセージ

海外作品を日本で発売する場合、当然メッセージは日本語化するわけだが（していない会社もあるが……）、このゲームの場合、意図的なものかは知らないが"英文直訳系"だったりする。たとえば各キューブにつけられている名称や、オプション画面の項目など、ほとんどがそんなセンスで固められている。若人ゲーマーには既知外だと思うが、かつてのアタリ社の名言（？）「コインいっこ入れる」や「残虐行為手当」に通ずる独特の雰囲気がソフトの底流を走っているといえよう。

四角四面世界で爆死続出! これがきゅー爆っくのルール!

タイマー

その時点でプレイしているキューブの制限時間。1人プレイではこれが切れると1ミス(残り人数が減って、最初からやり直し)となり、多人数対戦ではプレイの一区切りとなる。

ゴール

1人プレイでは、ここにクリスタルを入れると1キューブクリア。多人数対戦では、参加者の色と同じものが1つずつ配置され、自分のゴールにクリスタルを入れると時限爆弾の制限時間が延びる。

クリスタル

最重要物質。近づくと自動的に拾うので、そのままゴールへ放り込めばOK。多人数対戦では自分のゴールへ入れてタイムを増やすのが基本だが、敵のゴールへ入れると敵のタイムを減らすことも可能。

各プレイヤーのタイマー

多人数対戦時のみ表示される。上のタイムは時限爆弾の制限時間で、これが0になるとプレイヤーは爆死する。下の数字は、そのキューブで何回爆死したかをカウントするもので、プレイ終了時に勝敗の判定に使われる(ルールによっては使われないものもあり)。もちろん、爆死回数は少ないほどいい。

アイテム

キューブ内のあちこちに散らばっているアイテム。1度取った後も一定時間たてば再出現するので、対戦展開を左右するものはおおいに利用したい。ジャンプ力のアップや、敵を行動不能に陥れるもの、制限時間を増やすもの、クリスタルを吸い寄せるものなどがある。ちなみに種類は13という不吉な数。

回転マーカー

きゅー爆っくの象徴ともいえる仕掛け。これを蹴ると、キューブが横に90度回転。するとプレイヤーたちも重力の法則に従って、ポトポトと転がり落ちる。この愉快(不快?)な仕掛けの使い方がカギ。

90度回転!

プレイヤー

時限爆弾を背負った、プレイヤーの分身。基本行動は移動、ジャンプ、殴るの3種類。爆死寸前になると背中から煙が発生して"危険"を知らせるが、たいてい"手遅れ"であることが多い。戦闘時のうめき声などがさらに哀れを誘う。

1人プレイ&多人数プレイに対応!

1人サバイバル

パズル的なキューブをクリアしていく1人プレイ専用モード。全40キューブ用意されており、途中セーブはパスワードとバックアップの両方に対応という、必要以上の万全態勢である。

多人数プレイ(4モード)

通常は2人、マルチターミナル6があれば最大4人まで対戦できるモード。爆死回数の少なさ、総合得点など、勝敗の条件が異なる4種類のモードがある。詳細は次回(の予定)。

各種トラップも取り揃えてます

▼乗るとバネの勢いで天上に届かんばかりのハイジャンプ。その先の罠に注意。

▲作動している時に上へ乗るとフワフワと上昇。ジャンプ台より空中制御がきく。

▼一定の地帯を往来している足場。スイッチで作動させる場合もあり。

▼他の仕掛けを作動させるのに使う。複数ある時は何に対応しているかに注意。

▲真横から触れるぶんには至極安全だが、先端に刺さると一撃で死亡する。

▼自動的に開閉する落とし穴。落ちれば当然死亡。仕掛けはまだまだ他にも……。

動物園の園長さん大募集

「動物園で全てを取り仕切る、園長職についてみませんか？」動物園経営シュミレーション、ついにサターンにも登場!!

募集要項

シミュレーション・ズー

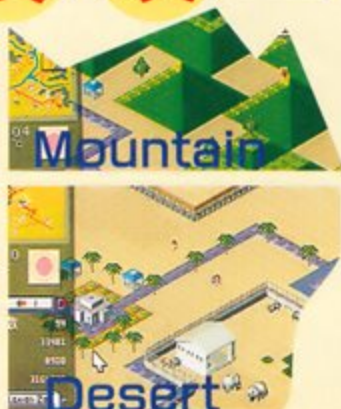
完成度 100%

●ソフトバンク ●発売中 ●5,800円 ●シミュレーション ●全年齢推奨

メーカーから一言

動物園が好きでした。動物園には檻があります。そして今、仕事をしている僕は自分が檻に入れられそうです。あ、そうそうゲーム内の動物も鳴きます。僕も泣いています。ゲームは楽しく遊びましょう。このゲームは楽しめます。（マルチメディア局 坂田）

勤務地は8ヵ所

プレイ地域は、平地（2種）・山岳・ジャングル・砂漠・寒冷地・森林・草原の8ヵ所から選択できる。地域によってスタート時の既在動物や建物が異なるし、動物達の健康は気候や地形に大きく影響されるので、砂漠など極端な環境の土地は、最初のうちは避けたほうが無難だろう。

仕事は動物園の経営管理!!

仕事は、低迷する動物園の経営建て直し及び、動物達の健康管理。具体的に言うと、土地の造成・各種レクリエーション施設の建設・動物の売買などによって動物園の名声や入場者数を向上させ、各動物に適した餌の選択・動物の巣や檻の設置による飼育環境の整備・入場者のもたらす公害汚染の削減などによって動物達の死亡数を減らし、新生率をあげるのだ。初めは戸惑うかもしれないが、全動物の習性や、建築物の説明・必要経費を記した各種資料が画面上で簡単に検索できるので、ご安心を。

ゲーム中には、150種類にのぼる動物達の資料を見ることもできる。動物達の心身の健康のためにはどんな餌を与えたらいいか、どんな柵や巣を作ったらよいか、などを検討するさいに大変便利。また、資料には実際の動物写真が使われており、その動物の習性や平均寿命といった各種詳細も記されているので、デジタルの動物図鑑としても使えるぞ！

動物図鑑としても……!!

報酬は動物達の愛情と世界一の評価

経営評価は月ごとに行われ、ゲームをやめて園長を退任した場合は、その時点での動物園の完成率や世間の評価も知ることができる。なお、退任しても、経営中にセーブしていれば、いつでも園長職に復帰可能だ。他機種版にはなかった動物達の鳴き声（聞ける種類は限られるが）を聞いたり、自然では絶滅しそうな希少動物を繁殖させたりして楽しみながら、世界一素敵な動物園を創り出そう!!

グラントシマウマ

素敵な園長さんお待ちしています♥

新 テーマパーク theme PARK

●エレクトロニック・アーツ・ビクター
●4月発売予定●¥5,800円●シミュレーション
●1人プレイのみ●全年齢推奨

完成度 50%

メーカーから一言
「2」ではなく「新」、というところがミソの「新テーマパーク」ですが、現在、好調に工事中というか、開発中です。スタッフ一同、よりよいパーク作りを目指してがんばっておりますので、発売までもう少しだけ待ってくださいね。（EAV広報・なおこ）

おいでよ！ ボクのテーマパークへ!!

パソコンをはじめサターンでも好評を得た、遊園地経営シミュレーション「テーマパーク」が、装いも新たに帰って来た!!

プレイヤーの役割はテーマパークのオーナー。リアルタイムで時間が流れていくパーク内に、アトラクションやショップなどをデザインよく配置。ショップの商品構成やスタッフ管理、パーク内の清潔度にまで気を配り、遊びに来るお客さんすべてを満足させなければならないのだ。さらに経営にはお金が付き物。入場料金の設定やスタッフとの労使交渉、果ては株式投資などで効率よい経営をしないことには、パークは倒産の憂き目にあってしまう。世界各国に自分のテーマパークを作り最終目的「世界の遊園地王」を目指そう！

アトラクションやショップを好きなように配置。自分だけの「夢のテーマパーク」を作ることができる。ジェットコースターだって、ほらこのとおりだ！

とっても楽しいテーマパーク作り！ できることは盛りだくさん!!

土地選択

まずは世界各地に存在する10の都市の中から、テーマパークを設置する土地を選択。場所によって金利や税金、経済状態が異なる。当然難易度も変わってくる。

設備配置

選んだ土地の中に、アトラクションやショップ、歩道などの設備を設置する。レイアウトに気を配らないと、遊びに来たお客さんが混乱してしまうので注意しよう。

人事雇用

パーク内を警備するガードマンや、ゴミ清掃を行うスイーパーなどを雇用する。着ぐるみのスタッフを雇って、お客さんを楽しませることも大事なのだ。

会社経営

パークの経営も重要なお仕事。商品の仕入れ値や、スタッフの賃金といった交渉事で効率よい経営を目指し、株式売買などで、パークの運転資金を捻出していこう。

時にはアウトローどもがやって来てパークを荒らし回ることも。ガードマンを向かわせ追っ払おう！

アトラクションごとにCGムービーが！

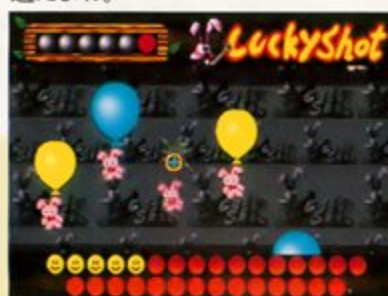
お客さん気分でアトラクションを楽しむことができる。

頭上のアイコンでお客さんの気分を常にチェックしておこう。

ここが変わった 新 テーマパーク

「新」となって生まれ変わったテーマパーク。グラフィックの全面修正はもちろん、高低差の存在、アトラクションの料金設定、地域限定ショップ、さらに右に紹介する要素を追加、随所に改良を施して、よりゲームが楽しめるようにしているのだ。

新 ミニゲームで遊べる！

パーク内に特定のショップやアトラクションを設置することで、さまざまなミニゲームを楽しむことができるようになった。ゲームの種類は、射的や占いなどのテーマパークに欠かせないモノから、なかなか本格的な落ち物パズルゲームまでと、豊富に用意されているのだ。パーク作りで疲れた頭を小休止させるのには最適だよね。

新 画面が刻々と変化！

月日の流れで画面が変化するようにもなったのだ。雪化粧やライトアップで彩られたパークが見られるほかにも、雨が降ってきて客足が鈍ったりなんてこともあるのだ。

新 テーマパークを視察！

今回の一番のウリがこのモード。なんと自分が作ったテーマパークの中を3D視点で歩き回ることができる。さらにはアトラクションに乗ったり、パークの裏側を見ることだって可能だ。オーナー気分を満喫することができちゃうね！

「育成シミュレーション」というと美少女もの、と考えられがちだが、このゲームで育てられるのは、なんと素敵な男のコ。女性ユーザー達の期待を得て、史上初の美少年アイドル育成ソフト、サターンで堂々のデビュー!!

BOYSアイドル育成シミュレーション

Hop Step あいどる

●メディアエンターテイメント
●今秋発売予定●6,800●育成シミュレーション●1人プレイのみ●全年齢推奨

メーカーから一言 女性ユーザーのために、「イヤ〜ん」と登場! この秋あなたを夢中に、そして大興奮させる逸品となるでしょう! そうです、あなたの好きなようにできるのです(ハフハフ!)あなたの情熱が伝われば、あなただけのアイドルにもなってくれる!?(広報・オテコ)

「私だけのアイドル」を育てちゃおう☆

今や社会現象の1つともなった、ジャニーズ系のアイドル達。彼らのようなビッグタレントを自分の手で生み出し育てちゃおうというのが、このゲームの(主な)目的だ。あなたの分身であるプロデューサーの性別を決定したら、仕事を手伝ってくれる美人マネージャーと一緒に、早速アイドルの育成を開始しよう。

小坂 亮

月 スカウト新宿
火
水 スカウト渋谷
木 アポイント原宿
金
土
日

4月12日

なんだよオ、
ジロジロ見やがって、
ガンたれてんのかア?

ボイストレーニングや演技指導など、芸能人に必要な各種技能のレッスンスケジュールを、一週間単位で決定しよう。伸ばす技能によって、アイドルとしての仕事も変化していく。

男性または女性のプロデューサーであるあなたは、まずアイドルの素質を持つ少年を探し出し、スカウトしなくてはならない。交渉は会話アドベンチャーで行われ、話の進め方しだいではスカウトに失敗したりもするが再交渉は可能だ。スタート時に選んだプロデューサーの性別がスカウトの成否に影響することもある。

最初街でスカウトできるアイドル候補は9人。その中から選べるのは1〜5人で、組み合わせは自由だ。少年達にはレッスンを受けさせ、2年間で一人前のアイドルに育てよう。ちなみに少年達は、あなたに対して「好感度」を持っている。この値が高くなると、なんと恋愛感情に発展していく可能性もあるのだ。

デビューしてからも山あり谷あり

レッスンの合間に舞い込む仕事。最初は小さな仕事だが、技能が高くなれば、テレビの主役や化粧品のポスターなんて大仕事ももらえるようになる。だが、イベントはそれだけではない。アイドル生命に関わるようなスキャンダルが起きることもあるし、好感度によっては、プロデューサーとデートをする少年も現れる。また、彼らの間には「相性」があるので、仲を取り持ってやらないと、相性の悪い2人が喧嘩することも。

最近は"あっさり認める派"が多いけど……。

相性が悪いと…

こう相性が悪くても、2人を組ませて仕事や遊びに連れ出せば、徐々に仲は改善されるので心配ご無用。

2年が過ぎると、少年達は結果を出す。彼らの技能や成績しだいで、それぞれに見合った活動を続けていくのだ。エンディングはマルチなので、少年達は、時にはスターになれるし、時には俳優になるかもしれない。そして時には、あなただけのアイドルになってくれる少年も、いる……。

DRAGON MASTER Silk
ドラゴンマスターシルク

●データム・ポリスター●3月発売予定
●6,800円●ロールプレイングゲーム
●全年齢推奨●1人プレイのみ

3月発売を目指して順調に仕上がっています。とにかく広いこのダンジョン。しかも8方向。でも大丈夫！ 方向オンチの私でも何とか進んでいけますから。親切設計の様々な仕掛けと笑えるストーリーを心ゆくまで楽しんでください。乞うご期待！ （広報・TOM2）

魔王を倒して世界を征服しちゃおう!!

コミカルなイベント満載の3Dダンジョン RPGがサターンに登場。パソコン版で好評だったどこまでも軽いノリはそのままに、移植に際してグラフィックやゲームシステムを一新。より遊びやすくなって帰ってきた。さらに従来の4方向からナナメにも広がる8方向のダンジョン構成や、長い回廊も一気に探索できるダッシュ機能など新たな仕掛けも盛りだくさん。

物語は突如復活した魔王を倒すべく、目覚めた魔龍様の命を受け、勇者シルクが立ち上がる……わけなのだが、その代償にシルクが望むものはなんと「世界征服！」 いくら勇者とはいえ、こんな人に魔王退治、まかせていいの？

「金にならない仕事はしない」というシルクに「魔王を倒せばなんでも一つだけ願いをかなえてやる」と魔龍様。いざ、魔王の城へ！

ユーザーフレンドリーな快適プレイをお約束!!

快適その1 ラクラク オートマッピング

ダンジョンが8方向になったとはいえ、一度通った道は自動的に記録されるので、そんなに難しく考えなくても大丈夫。壁よけ機能もあるよ。

右上に常に周囲7マスが表示されているので位置も把握しやすい。

ショップで各フロアの地図を買えば、さらに冒険はラクになるぞ。

快適その2 最速1秒(!?)の戦闘システム

自分以外はおまかせのAI戦闘や全員一斉攻撃、各キャラに直接命令するなど様々な戦い方が設定可。

高速処理で相手がザコならあっというまに蹴散らすことができる。音声をカットすればさらに速い！

快適その3 ひと目でわかる！各種データ関連

データは検索しやすくまとめられているので便利この上なし。例えば道具の一覧表示から武器を各キャラクターに装備させることだってできるのだ。

装備アイテムが持つ特殊攻撃に対する耐性をまとめて表示！

ヘルプ機能も充実

ここに注目!!

道具や魔法の説明はZボタンでいつでも見られるので説明書いらず。

選ばれし勇者様と3匹(？)のお供達

魔龍様が旅のお供にとつけてくれた3匹の精霊龍。普通のパーティと違うのは、全員が魔法使いだっていうのが変わっているといえば変わっているところ。

C.V.山崎和佳奈
一応勇者にしてこのゲームの主人公。本職は賞金稼ぎで、かなり自己中心的な性格をしている。嫌いなタイプは自分より偉そうな奴という14歳。

C.V.三田ゆう子
火炎系の魔法を得意とする炎の精霊龍。戦っていれば幸せというバトルマニア。どんなことでも根性さえあればなんとかなると思っている。

C.V.永島由子
氷冷系の魔法を得意とする水の精霊龍。やや自意識過剰なナルシストで、理想志向も強め。普段はおしとやかだが、キレると言葉遣いが最悪に。

C.V.西原久美子
雷撃系の呪文を使う雷の精霊龍。のんきでお気楽な、ちょっとズレたところのある娘。いたって無欲だが、並外れた幸運の持ち主だったりする。

怪盗（かいとう）セイント・テール

●トミー ●'97年発売予定 ●6,800円
●アドベンチャー ●全年齢推奨

完成度 100%

メーカーから一言　お待たせしております。開発途中いろいろありまして、何度かの発売延期にご心配をおかけしたと思います。（私も心配でした←オイオイ）初回は描き下ろしのピクチャーCDとなっておりますのでお買い逃しのないように……（PD・馬先）

「なかよし」で連載され、TVアニメも大好評の内に終了した「怪盗セイント・テール」。マンガやTVに続き、アドベンチャーとしてサターンに登場。

あなたにも神の御加護がありますように。St★Tail

プレイヤーが操作するのは主人公の羽丘芽美。昼間は学校で勉強、お母さんのお手伝いなどをするふつうの女の子だ。ところが、夜になると迷える人々を救うために怪盗セイント・テールとして活躍する。そんな彼女の1日を体験できるアドベンチャーだ。授業がミニゲームになっていたり、セイント・テールになったときは状況に合わせてマジックを使い、突破するなど、いろいろな楽しみがあるぞ。

昼間はふつうの女の子

昼間は学校へ行ったり、お小遣いで買い食いをしたりと、街の中を行動する。ごくごくふつうの生活を送るのだ。

街のいろんなところを探索してみよう。

羽丘芽美

体育が得意科目の元気な女の子。アスカJrとのケンカが日課？

授業はすべてミニゲーム。良い成績を残せばランキングに残るぞ。

夜は迷える子羊のために大活躍

放課後になったら、礼拝堂にいる親友、深森聖良の元へ行ってみよう。迷える子羊からの依頼がきているぞ。芽美は怪盗セイント・テールとなり、マジックやアイテムで警官達をやり過ごしながら依頼を達成していくのだ。

セイント・テール

手品師の父の腕、元怪盗の母の運動神経を受け継ぐ。他人には正体は不明なのだ。

唯一、セイント・テールの正体を知っている親友の聖良。彼女の元には迷える子羊が集う。

ワン ツー スリー！

芽美からセイント・テールへの変身シーンはアニメする。

怪盗フェイズでは、落ちているアイテムやマジックで子羊の悩みを解決。

シナリオイベントも発生するぞ

特定の街の人に話しかけたりすると、シナリオイベントが起こる。新キャラなどが絡んでいるシナリオが多いぞ。

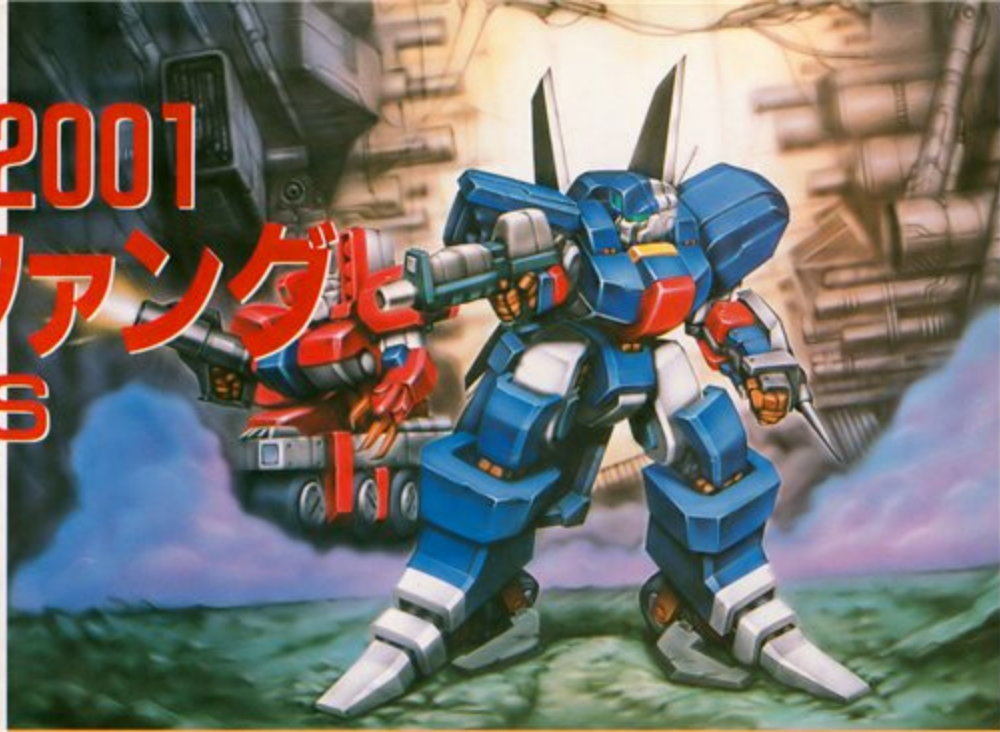
イベントはグラフィックがてんこ盛りだ。

宇崎玲佳

オリジナルキャラの女の子。芽美の学校に転校してきた御令嬢だ。

空牙2001 ウルフファングSS

完成度 100%

●エクシング●3月28日発売●5,800円
●アクションシューティング●全年齢推奨

ライターから一言

「ドリルとビームは男のロマン」。誰が言ったか知らないけど、こんな言葉がある。あいにくこのゲーム、ドリルは出ないケド、ビームは撃ち放題。さらには自分の組み立てたロボットで戦えるのだ。ロボット大好きっ子（ベタ）は絶対プレイしなきゃネ！　（柴山）

鋼の牙の狼たちが戦場を駆ける！

アーケードゲームとして登場し、根強いファンを生んだ「ウルフファング」が、ついにサターンに移植され登場する。

アーケード版を知らない人のために説明すると、ゲームのタイプは横スクロールのシューティング。プレイヤーは〝装甲機兵〟と呼ばれるロボットを操り、未知の敵〝ラグナロック〟に対して戦いを挑んでいくこととなるのだ。

このサターン版では、アーケード版の完全移植に加えて、メッセージの音声出力や、アクションの改良などがなされたサターンモードが用意されている。アーケード版をやり込んだ人から、初めてプレイする人まで幅広く楽しめるぞ。

ジャンプやダッシュといったアクションが可能。アイテムを取ることで4種類の武器を使い分けることもできる。

装甲機兵のライフがなくなり、破壊されてもパイロットのみで戦える。アイテムを集めることで復活も可能だ。

侵攻ルートを選択せよ!!

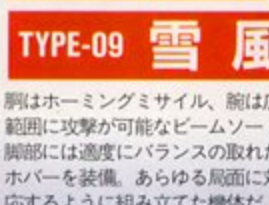
ゲームは全部で5ステージ。だが、ステージ2以降では、侵攻するルートを選択するようになっている。ひとつの分岐につきハード、またはイージーの2つのコースが用意され、選んだコースごとに違ったステージや敵キャラクターが登場することとなる。また、コースの取り方によって、マルチにエンディングが変化するのも見逃せない点だ。

パーツを組み合わせてオリジナルロボットを作れ!!

このゲーム最大の特徴が、最初から用意されている機体以外にも、パーツを組み合わせてオリジナルの装甲機兵を作れることだ。胴・腕・脚からなるパーツは、それぞれが特殊兵器・近接兵器・移動とジャンプ性能に関係している。右に一例を紹介したので見てくれ。

パーツの組み合わせは全部で64種類。パーツごと異なった性能を持っているので、自分の好みに合った組み合わせを見つけよう。また、機体の名称も組み合わせによって変化するぞ。

TYPE-45 龍王

胴には炎の雨を降らせるフレイムランチャー、腕は攻撃力に優れるパイルバンカー、脚部にはジャンプ力に優れる4脚を装備した機体。積極的な攻撃に向いている。

TYPE-09 雪風

胴はホーミングミサイル、腕は広範囲に攻撃が可能なビームソード、脚部には適度にバランスの取れたホバーを装備。あらゆる局面に対応するように組み立てた機体だ。

大迫力のOPムービー

起動時に見られるオープニングムービーは、コンシューマ用のために新たに制作されたものだ。3DCGで描かれた装甲機兵が戦場を駆け抜けるこのムービーは、ファンならずとも必見の格好よさを持っているぞ。

お気楽極楽 パラダイスシューティング!

●ジャレコ●3月下旬発売予定●5,800円（通常版）/7,800円（ビデオ付き）●シューティング●2人同時プレイ可能●全年齢推奨

メーカーから一言 ビデオ付き限定版『極楽パック（金七千八百円也）』も同時発売！　壮大な(!?)オープニングの物語もハイテンポで贈るアニメーション＋出演声優のビデオクリップ＝計60分のハイクオリティな逸品です。紹介希望は編集部まで!!　う〜ん、ロコツだ。　　（宣伝　も）

ジャレコの歴史はこのゲームで知れ!?

アーケードで、人気を得た縦スクロールシューティングがサターンで登場だ。

ゲームの舞台となるのは、なんとゲームの中。マッドサイエンティスト「ジーニアス山田」の野望を打ち砕くため、ジャレコ歴代のゲームキャラで立ち向かうのだ。ノーマルショットやタメ撃ち、ボムを駆使して、迫り来る筐体やぬいぐるみを打ち落としちゃおう。ゲームをさらに盛り上げるのが、しゃべりまくるキャラたちの存在。ステージ中はもちろん、ステージ間にも会話シーンが用意されているのだ。

1面のゲーセンワールド。灰皿や両替機、テーブル筐体たちが襲ってくる!

ぬいぐるみだらけのクレーンワールド。中ボスはカワイイくまちゃん♡

バラエティ豊かな5人(!?)のキャラ

プーペラinセリア

まだこれからよォ!

ほんわかシューティング「プラスアルファ」からの出演はセリアちゃん。真っ赤な戦闘機プーペラに乗り込んで、広範囲に撃ち出すマルチショットで戦う。タメ撃ちのラピッドファイヤは超強力だ。3タイプの変形は残念ながらないけどネ。
声　かないみか

FIGHTER-EX inジェイナス

俺ってシリアス!?

一点集中のイオンショットや、貫通弾ライトニングブレードなど、前方への攻撃が強力なFIGHTER-EXを駆って登場のジェイナス。慣性を持った自機が特徴の縦シュー「エクセリオン」からの登場だ。
声　関智二

ぴぐ

バクダンでドン!

爆弾放り投げゲーム「ぶたさん」からの登場は、ピンクのパンツもカワイイぴぐ。元ネタ同様に攻撃も全部が爆弾。連射数は少ないが、高い攻撃力を誇る。特にボムの「ドクロ印の強力爆弾」は強烈!
声　大塚明夫

モモコ

必殺モモコボム!

成長アクションゲーム(!?)「モモコ120%」からは主人公モモコちゃんがご出演。ノーマル・タメ撃ちとも、お星様を使ったカワイイ攻撃がポイント。画面いっぱいにコスプレ姿が現れるボムは必見!!
声　椎名へきる

Z-DYNE MkⅡ

イエス・サー!

渋さ極まる硬派なロボは、懐かしの変形ロボット横シュー「フォーメーションZ」からの出演。敵を自動的に追尾するオートロックレーザーが頼もしいぞ。8発の誘導弾を発射するタメ撃ちも強力だ。
声　置鮎龍太郎

サターンオリジナルのアレンジモードを用意!

アレンジモードでは、新キャラや「カラオケワールド」「家庭用ワールド」の2ステージを追加。オプションモードでは、元ネタゲームの紹介などが用意されているぞ。さらに、オリジナルアニメなどが収録されたビデオ付き限定版「極楽パック」も発売されるのだ。

新キャラみき・みさと。元ネタってわかる!?

続報を期待して待とう!

PLANET JOKER

完成度 100%

●ナグザット ●3月7日発売 ●5,800円
●シューティング ●全年齢推奨

メーカーから一言 実は最初の紹介の時には触れられていないのだが、この作品は公募して集められた人々によって作られたものなのだ。で、スタッフ皆クリエーターの卵達。ナグザットではそんな人達を今後も募集するので、興味があったら今後の当社広告に注目！　（きむりん）

謎の軍隊を撃退せよ！

近未来の東京を舞台としたSFシューティングゲームが登場する。この「プラネットジョーカー」は、3Dポリゴンを使って描かれた、縦スクロールシューティングゲームだ。プレイヤーは陸上自衛隊特殊部隊所属のサトミ・タカヤマ少尉となって、突如東京を制圧した謎の敵に立ち向かうこととなるのだ。プレイヤーが操る人型兵器は全部で7種類。攻撃力や防御力、スピードなどのほか、ショットの種類も異なる。自分の好みに合ったものを選んでプレイしよう。また、巨大な謎をはらんだストーリーや、オープニングなどで見られるアニメシーンなど、見所もたくさん用意されているぞ。

ステージ冒頭では各キャラクターの会話が聞ける。ストーリーに酔え！

3種類の攻撃を使い分けろ！

自機には3種類の武器が装備されている。通常攻撃のショット以外にも、巨大なダメージを与えるボムや、体当たりのチャージといった特殊な攻撃も用意されているのだ。すべての攻撃を上手に使い分けよう。

アイテムにより3種類のショットに変更可能だ。

回数制限のあるボム。写真のもののほかにも、一点集中型のボムも用意されている。

使用時間の決まっているチャージ。完全無敵の体当たり攻撃だ。

難敵待ち受ける全7ステージ！

ゲームの舞台は敵に占拠された東京。ゲームの各所で都内の有名な建造物が登場するぞ。そしてステージ5以降、舞台はストーリーの核心である巨大地下都市へと……。

MISSION-1 14th May AM 5:00

最初のステージだけあって、敵の攻撃はそれほど激しくはない。序盤でアイテムを取ってパワーアップをしておこう。侵攻ルートとしては、東京湾から都内へと進入。工場地帯へと向かう。そこに待ち受けるのは……!!

突如海中から出現する潜水艦。通常弾と誘導ミサイルの複合攻撃を仕掛けてくる。艦橋付近に集中攻撃を加えろ！

レインボーブリッジ上にも敵は展開している。気を抜くな！

工場地帯には吹き出す炎のトラップが。素早く回避せよ！

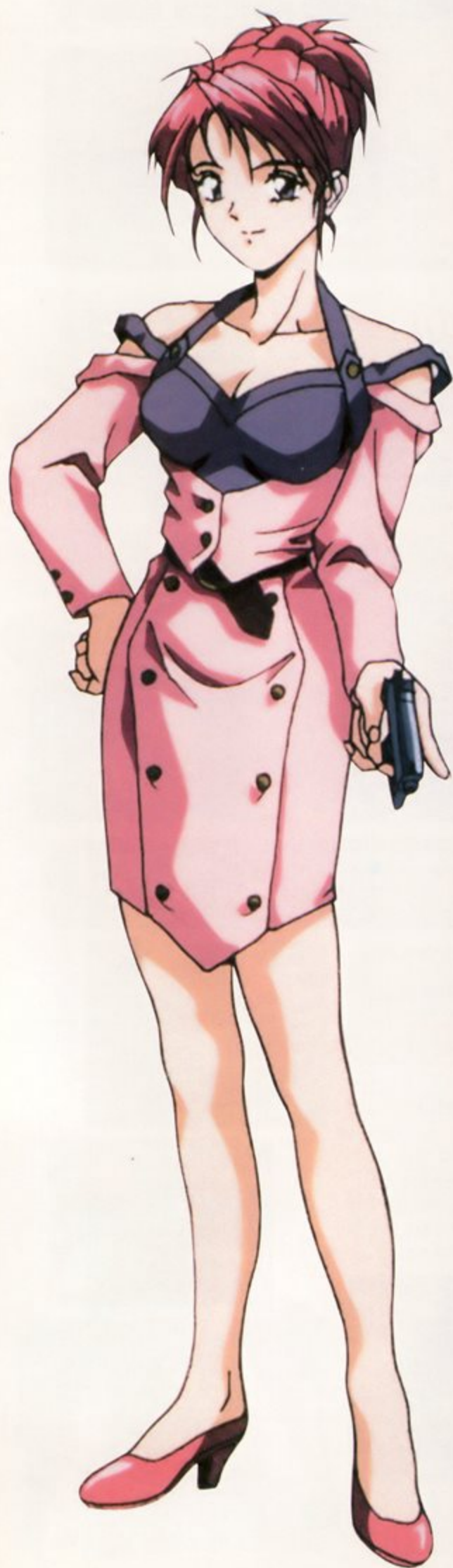
前面に巨大なシャベルを持った巨大な重機。背面のクレーンでの攻撃も驚異的だ。

MISSION-2 14th May PM 0:00

工場のボスを撃破したサトミに通信が入る。どうやら敵の重要拠点が池袋の高層ビルに存在するらしいのだ。中隊はそれぞれに分かれて、池袋へと向かうことに。プレイヤーが取るルートは、千代田区のオフィス街を抜けて、首都高速5号線を北上するもの。だが、目的地の直前でサトミが見たものは！

トンネル内にも敵が。ここを抜ければ池袋は目の前だ！

蛇のように曲がりくねった首都高5号線を、池袋に向かって突き進む。もちろん敵の攻撃の手は緩むことはないぞ。

頭上を通り過ぎる巨大な影。ボスの超巨大ヘリコプターだ！

SEGA SATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを徹底ガイド!!

発売後のソフトをじっくり攻略するためのこのコーナー。今回もお楽しみに。

天外魔境 第四の黙示録

●ハドソン●発売中●6,800円●RPG●全年齢推奨●2枚組CD-ROM

アリゾナを越えればDISK1終了！ でもまだ先は長いぞ！

グランドキャニオンをぬけ、アリゾナへ

デスバレーでロン・テリーを倒したら、キングマントーが出てきた岩の間から外に出てみよう。デスバレーをぬけ、砂漠の小さな村ラスベガスにたどり着くはずだ。ここで都来は残って事業をやると言い出し、パーティーから外れる。資金に100ドルほしいと言ってくるので渡しておこう。結果は見てのお楽しみ!?

また、唯一のショップ、バグジーの店で孤高の岩靴を買っておくと、この先ラク。安いので全員に履かせてもいい。素早さと防御力が上がる。グランドキャニオンはゴンドラに乗って移動するが魔物も出るぞ。

ラスベガスから西に向かって歩いて行くとここに……。入り口では秋山食品のマーちゃんがアイテムを販売中。

途中に宝箱がある。中身は蕾の衣装で、夢見が装備可能。防御力が上がるので装備させよう。

グランドキャニオンの山々の間にはインディアンの村が点在する。寄っておいて損はない。

アリゾナLマップ

インディアンの村
ラスベガス
グランドキャニオン
インディアンの村
モニュメントバレー
まじない婆
フェニックス
カールスバッドの洞窟
エデンの火
ドリームストーン

広い砂漠と荒野で構成されたエリア。砂漠の中央にエデンの火があるが、見落としやすいので注意。マダム・アペティを倒した後に必ず寄って、雷神に奥義を会得させておこう。

魔法の取り忘れと、魔物の攻撃力上昇に注意！

ラスベガスから東に歩いて行くと、グランドキャニオンに着く。このあたりから魔物の攻撃力が上がり、パーティー全体に対する特殊攻撃も激しくなってくるので、回復は早めにしておこう。MPは戦闘が終われば全回復するので、アイテム節約のために回復魔法を使うのも手だ。グランドキャニオンでは、ゴンドラを登ったり降りたりしながら進むことになる。途中にはインディアンの村が点在していて、ここにはアイテムショップや宿屋などがある。村の長老に話を聞けば新しい魔法の種をくれるので必ず話しかけよう。

砂漠の北でジッと動かない魔物には退治の依頼がある。

ここから全体攻撃が厳しくなる。回復魔法が役立つぞ。

ラスベガス
何もないゴーストタウン、しかし……

ラスベガスは最初に行くと本当に何もない村だ。しかし都来はここに残り、この村を発展させるという。都来と別れてしばらく時間がたったら、再びここに来てみよう。驚くほど発展したラスベガスが存在しているはずだ。エリアを1つクリアしたらのぞいてみよう。

バグジーショップでアイテムを補充しておこう。

フェニックス

グランドキャニオンをぬけると砂漠の入り口にフェニックスの町がある。初めて町に入る時に、夜だと入り口が閉まっていて入れない。外に出て昼になるまで待つか、インディアンの宿屋に泊まろう。

町は謎の男、エースのうわさでもちきりだ。女性ファンが多い。

女の子が「D」に襲われる!?

町に入るといきなり1人の男が助けを求めてくる。どうやらこの男の娘に脅迫状が届けられたらしく、夜に娘を襲いに来るという。再び夜に訪れてみよう。

結局助けることはできないが、おもしろいムービーが見られるので行ってみよう。

気弱な保安官チェリー

町の大衆酒場に行くと、フェニックスの保安官、チェリー・アープスが悪党にからまれている場面に出くわす。助けようとすると町でうわさの謎の男、エースが現れ、悪党どもを蹴散らすが……。

チェリーの言葉に乗せられて保安官事務所に行くと戦闘が待っている。

ヘビ退治で資金かせぎ

この町にはハンターギルドがある。ギルドにいる男に話しかけると、砂漠で旅人に害をなす毒蛇退治の依頼を受ける。お金を稼ぎたかったら引き受けよう。町の西の砂漠にいる動かない魔物が毒蛇だ。

毒蛇は強くない。夕能の水龍の歌が有効。

トゥームストーン

BARでからまれている女の子を助けよう

弱気なチェリーのかわりにトゥームストーンに来た雷神達を、入り口で待ち受けるクリントン兄弟。ここで戦闘になるが、はっきり言ってこの段階の兄弟は弱い。回復さえしっかりすれば、余裕を持って勝てるはず。街ではBARに行ってみよう。デブが多いこの町には、似つかわしくない女性がからまれている。地下室に連れこまれたので追いかけていくが、助けることはできない。町から連れ出すと、お礼にスモウスーツをくれるぞ。

この後、彼女は地下室に連れ込まれてしまう。

彼女がくれたスモウスーツを装備すると、外見が相撲取りになる。

アペティ城

町の北側にあるアペティ城にとりあえず入ってみる。道自体は一本道で、迷うこともなく最上階に着く。最上階では街の人々が大量に食べ物を食べては吐き、吐いては食べている光景に唖然とする。

最上階で世界中の珍味美味を集めた晩餐会が開かれていた。

このような通路を登っていく。

トゥームストーンのショップに入れない？

スモウスーツを装備しよう

この町のショップや宿屋の入り口は、自動ドアになっている。スモウスーツを装備すれば扉が開くぞ。

スモウスーツは持つだけでなく、装備すること。

決闘！ OK牧場

トゥームストーンの入り口でこてんぱんにしたクリントン一家がチェリー相手に決闘を申し込んできた。しかも汚い罠を敷き詰めたOK牧場に場所を指定しくる。地面の干し草には地雷があるぞ。

チェリーのもとにクリントン兄弟から決闘の申し出が。ビリーは罠があることを教えてくれるぞ。

ONE POINT

デブレンジャー戦

前回、トゥームストーン入り口で戦った時とは違い、アペティにパワーアップされているのでかなり強い。全体に攻撃するより1人に的を絞って攻撃し、相手の人数を減らそう。

格段に攻撃力が上がっているので、夢見はつらいかも。

アペティとの決戦

クリントン兄弟を倒すと、末っ子のビリーがアペティに会いに行くと言い出す。後を追って、アペティ城に再び乗り込もう。前回通れた通路は塞がっているので、脇にある扉から中に入り、階段で上を目指す。ここに出る魔物のアラモードが落とす真珠は貴重品なので全部換金せずに1つくらいとっておこう。アペティの弱点は風の属性。しかし、エースのハリケーンは当てにできない。

全体にかけてくる麻痺攻撃が恐い。防御アップの呪文をかけておこう。

アリゾナ編　魔物リスト

名前	LV	HP	MP	攻撃力	弱点	獲物
バレルカクタス	18	90	0	50	火	種
ドラセナ	19	80	34	48	火	種
グリズリー	18	100	0	52	風	胆
ジェント	19	120	34	52	風	種
ヴァルチャー	20	85	0	54	風	羽
ボンレス	20	90	20	53	風	胆
トマトヘッド	21	70	32	56	風	種
アラモード	21	90	40	58	光	真珠

アリゾナ編　入手アイテムリスト

名前	価格	効果
孤高の靴	400	全員装備可能　素早さ、防御力UP
白装束	5000	禅剛が装備可能　防御力UP
白鹿の弓	2200	夕能が装備可能　攻撃力UP
鋭利の指輪	1500	全員が装備可能　攻撃力UP
あんまん	3850	全員のHPとTPが50回復

リストの最初の魔物はグランドキャニオンにも出現する。グリズリーのチャージはかなり痛いので注意。アイテムのほとんどはトゥームストーンのアイテムショップにある。早いうちに買おう。

ラスベガスへ戻ってみよう！

アリゾナをクリアしたら、ラスベガスに戻ってみよう。スカイウォーカーの呪文があれば楽勝だ。かつてのさみしい村はどこへやら、ギャンブルと娯楽の町にすっかり変わってしまっている。ギャンブルはリスクもあるが、お金を大きく増やすこともできるので挑戦する価値はある。自分なりの攻略法を見つけよう。

これがあの村かと思えないほど、にぎやかな町に変貌した。

もうけは大きいがリスクも大きい

ポーカー

ゲームセンターなどにあるポーカーゲームとは違う、本格的な7スタットポーカーが楽しめる。基本はCPUがBETしたら無理をせず下りること。自分の手に大きな役が来そうなら強気にBETしていこう。

表に5枚、手元に2枚のカードを使ってはったり勝負だ！

一番確実かもしれない

ブラックジャック

ディーラーとサシで勝負するブラックジャックは、ディーラーのランクによって勝ち負けが大きく変わる。さすがに100ドルのディーラーは強いので、10ドルディーラーの所で地道に稼ごう。

10ドルの所ならまだプレイヤーに勝ち目がある。過剰なHITは×。

ちょっとずるいと思えるほど強いディーラー。

6ライン賭けがオススメ

ルーレット

これも本来ならディーラーとの心理戦なのだが、相手はCPU。次の出目を読んでもしかたがないので、確率の良い6ラインBETを数カ所に賭けていくのがいい。大きく賭けるなら赤黒で倍増を狙え！

横の6つの数字すべてに賭けるのが、6ラインベットだ。

DISK2に突入! 物語はいよいよ佳境へ!

フェニックスの東、カールズバッドの洞窟をぬけて表に出ると、小さな村に出る。コウモリに襲われている少年に話しかけると、幼なじみのマグーだった。マグーは雷神の活躍を誇りに思っているらしく、今自分が身を寄せているアラモ砦に雷神達を招待する。ちなみに、はじめの小さな村はアラモ砦に行った後に行けるようになるので、後から探索しよう。

ここに入ると1枚目のディスクは終わり。新たな世界が待っている。

子供の頃、いっしょにかくれんぼした幼なじみのマグーに再会する。

カールズバッド〜メキシコシティLマップ

カールズバッド
インディアンの村
国境の町エルパソ
インディアンの村
まじない婆
オアハカ
メキシコシティ
インディアンの村

かなり広大なエリア、すべては紹介できなかったが、今回紹介した町のほか、東の方向にはダラスやテキサスがある。また、マップの南方にはインディアンの村があるので立ち寄って魔法を手に入れておこう。この先何をすればいいか迷ったら、南西にあるまじない婆の所へ行けば助言がもらえる。

移動要塞アラモ砦

アラモ砦は巨大な移動要塞だ。マグーの案内が終わったら、自分達の部屋に戻って休む。すると翌日マグーが行方不明になっているという。その後、マグーは死神の呪いを受けて帰ってくる。Dr.Mはマグーを救うには炎のテキーラを使うしかないと言う。炎のテキーラを探すため、雷神達は国境を目指して出発した。

なかには回復施設も完備内部を歩き回ってみよう。

マグーを救え!

手がかりは、メキシコシティにある。

国境の町・エルパソ

アラモ砦が送ってくれた国境近くにある町エルパソ。ここで夢見のいないパーティーに心強い助っ人として、ボブが仲間になってくれる。ボブはジャマイカ生まれだが、ウィンタースポーツボブスレーのコーチだ。エルパソから程近いメキシコシティにいる子供達を指導している。突然おかしくなった子供達の原因を調べるため、ボブは雷神達と行動を共にする。

ボブ
陽気なジャマイカン

かつて「ジャマイカでNo.1の格闘家」と言われていただけあって、そのすばやさは天下一品。

Dr.Mのいう炎のテキーラを探すためメキシコへ。

アラモ砦が国境近くまで送ってくれる。後に操縦できるようになる。

ボブを仲間にした後、エルパソの町は魔物に占領されてしまう。

メキシコシティ

炎のテキーラについて何か知っているかもしれない博物館の館長、ロメロに会いに行くが、街の様子がおかしい。黒い布をかぶって夜中に教会に行くと、怪しげな儀式を行っている。どうやら人々をゾンビ化しているようだ。館長の助言で何かありそうなオアハカの村に向かう。

町に入ったとたん、夕能は雰囲気がおかしいことに気づく。宿屋は開いている。

わかりにくいが、館長の部屋へは右の少しへこんだ場所から行くことができる。

オアハカの村

オアハカの村に着くと、古くからの行事である死者の日の祭りを行っていた。その日一日は死者の扮装をして過ごすのだ。しかし、この日は祭りのなかに本物のゾンビが混じっていた。ジャングルの奥深くに、自分達の心臓を取り戻しに行ったゾンビ達の後を、雷神達は追う。

オアハカの村の壊れた壁からジャングルへと入っていく。その前に回復アイテムの確認を。

ジャングル

オアハカの村からジャングルに入ると、視界の悪さにとまどうだろう。生い茂った木々の葉で道すら見えない。通路自体も幅が狭く、魔物を避ける隙間がないので戦闘も自然と多くなる。このあたりの魔物は攻撃力がぐんと上がっているので、回復魔法ミナヒーラは必須だ。

視界が悪いだけでなく、ダメージを受ける沼地も存在する。

ピラミッド

ピラミッドに入っても、一筋縄では進めない。各階にある石の心臓を入手して、外の階段にある石像に供えなければならない。石像は左右2つあるので手間も2倍かかる。ベラドンナはとにかく攻撃力が高い。メキシコのインディアン村で、グッド丸Sを大量に買っておこう。

各階の奥深くに石の心臓が置いてある。ここは根気よく進めていくしかない。

手間がかかるが1つ1つ石像に乗せていこう。

カールズバッド〜メキシコ編 魔物リスト

名前	LV	HP	MP	攻撃力	弱点	獲物
アルケミー	23	220	38	80	地	胆
フレシア	25	152	40	86	地	種
クロバー	24	150	38	80	地	種
黒のガルシア	23	92	40	86	光	サファイア
ミクトランテ	26	160	32	82	光	ルビー

カールズバッド〜メキシコ編 入手アイテムリスト

名前	価格	効果
織田ブーツ	600	禅剛が装備可能　素早さがUP
稲妻アーマー	1800	雷神が装備可能　防御力がUP
山蝶ポンチョ	2900	夕能が装備可能　防御力がUP
森のチョッキ	600	ボブが装備可能　防御力がUP

夢見がいないので戦力ダウンかと思われがちだが、ボブがかなり強いので安心。奥義カーニバルがかなり使えるぞ。アイテムは装備品がほとんど。手に入れたらすぐに装備させよう。

EVE burst error

●シーズウェア／イマジニア●発売中●7,800円（CD-ROM4枚組）●マルチサイトアドベンチャー●1人プレイのみ●18歳以上推奨

中盤イベント完全攻略！

法条まりなパート

ここまでのあらすじ

国家機関の一級捜査官である法条まりなは、エルディア国駐在大使の娘、御堂真弥子の護衛の任を受ける。はじめはかたくなだった真弥子も、ひたむきに真弥子を守ろうとするまりなに心を開きはじめる……。

STORY

12月5日

1.（自宅）本部長より電話。
2.（学校前）マスコミを蹴散らす。
3.（東棟廊下）スケジュール決定。
4.（食堂）松乃と会う。新聞により二階堂が指名手配されたと知る。
A.（図書館）血痕を見つける。
5.（Dルーム）原版がなくなっていることに気づく。
A.（桂木事務所）不穏な雰囲気。
A.（孔宅）警官の警備。
A.（本部）本部長と会話。
6.（屋上）氷室と会話。
7.（孔宅）鈴木を見つける。
8.（鈴木の車）車内を調べる。

電話のせいで車の後部シートの隙間に隠れるまりな。

9.（ホテルロビー）鈴木の後を追う。
10.（410号室）部屋を間違える。クローゼットに隠れる。
11.（クローゼット内）夢を見る。
12.（410号室）ベッドの上で殺された二階堂を見つける。

二階堂の指に金髪が巻き付いていた。

システムフラグ小次郎側で解除

13.（410号室）本部長と会話。
B.（桂木事務所）誰もいない。
B.（図書館）松乃から情報を得る。
B.（食堂）生徒達が雑談している。
14.（女子寮前）真弥子に手を上げるロス・御堂を見る。
15.（自宅）謎の警告電話。
16.（ホテルロビー）鈴木と会う。
17.（550号室）サウナに入る。
18.（ショットバー）鈴木と会話。
19.（ホテルロビー）外は夜……。
20.（550号室）頼んでいないルームサービスが届く。調べると爆弾。部屋から逃げ出す。

ケーキの箱には時限式の爆弾が入っていた。

ドアの前にいる敵に向けて、愛銃ー9－9が火を吹く。

21.（ホテルロビー）衝撃と爆発音。
22.（セントラルA）銃撃戦。
23.（本部）本部に泊まる。本部長、真弥子と会話する。

真弥子の決意を聞き、応援するまりな。

天城小次郎パート

ここまでのあらすじ

貧乏探偵の小次郎はストールマン・孔という怪しげな人物から絵画捜索の依頼を受ける。捜索の途中で小次郎は謎の少女、プリンと出会う。その後、絵画を発見した小次郎は孔の家を訪れるが、そこには見知らぬ男の死体があった。

STORY

12月5日

1.（事務所）プリン、茜と会話。
2.（桂木事務所）弥生と会話。
3.（事務所）プリンと会話。
4.（セントラルA）アクアと会話。
5.（孔宅）一通りコマンド選択。
6.（大使館前）茜と会話。
7.（学校前）マスコミのなかから出てくる松乃を助ける。
8.（図書館）松乃と会話。
9.（事務所）プリン、氷室と会話。グレンから電話がある。
10.（桂木事務所）一通りコマンド。
11.（ホテルロビー）茜と会話。茜を尾行する。
12.（ショットバー）グレンと会話。
13.（ホテルロビー）茜と会話。
14.（孔宅）プリンと警官が話しているのを目撃。
15.（桂木事務所）誰もいない。
16.（大使館前）氷室と出会い、話す。
17.（女子寮前）一通りコマンド。
18.（倉庫街）巨乳女と会話。
19.（桂木事務所）一通りコマンド。
20.（ショットバー）アクアと会話。
21.（ホテルロビー）まりなと甲野という名前の男性に出会う。
22.（倉庫街）夕方になる。

システムフラグまりな側で解除

23.（事務所）弥生から電話。
24.（桂木事務所）弥生と会話。

酔ってる弥生から、二階堂が自殺したと聞く。

25.（マンション前）弥生と会話。

いろいろなことを一人で抱え込んでいた弥生。

26.（弥生の部屋）弥生と会話。
27.（事務所）茜と会話。

端末をいじる茜を見つけた小次郎。

28.（女子寮）氷室と会話。

おたがいの情報を交換条件に、共同で捜査する。

29.（倉庫街）声が聞こえる。隣の倉庫らしい。
30.（隣の倉庫）誰もいない。
31.（事務所）シリアを発見。とりあえず助ける。

いきなり事務所内でシリアに襲われるが、なんとか優位にたつ小次郎。

（注意！）まりな、小次郎の両方のパートで物語を進めないと、システムフラグのある場所から次のイベントへ進めなくなります。

このページの読みかた

各イベントは数字の順番と矢印にそって発生します。数字のかわりにアルファベットのついたイベントは、発生が順不同のものです。カッコ内の場所はイベントの発生場所を表しています。スペースの関係から省略して書いてあるものが多いので、注意してください（小次郎編にある「事務所」とは、天城探偵事務所のことです）。

STORY 12月6日

1.（本部）真弥子が引き取られ、自分は任務から外される。
C.（大使館前）御堂不在。
C.（桂木事務所）なかに入れない。
C.（本部ビル前）桂木事務所へ行こうとして、香川にぶつかる。※セントラルアベニューからだと、このイベントは発生しない。
2.（セントラルA）弥生と会う。
3.（自宅）謎のFAXを受信。
4.（大使館前）慌てている氷室と会う。※この前に小次郎側の大使館イベントを見る必要がある。
5.（大使館内）真弥子護衛の件について御堂と会話。小次郎と御堂のやりとりを隣の部屋から見る。

御堂の発言のおかしなところに気づくまりな。

6.（本部）香川に査問される。
7.（本部）データベースアクセス。

※小次郎側と交互に作業する。

御堂氏の情報を調べるまりな。

8.（本部）本部長を人質にとり、本部ビルを脱出。
9.（桂木事務所）本部で得たデータベースのログを見る。
10.（天城事務所）小次郎不在。
11.（大使館前）賊が侵入したらしい。
12.（ホテルロビー）茜を追跡する。
13.（廃ビル）不自然なビルを発見。
14.（廃ビル内）鈴木と会う。共同戦線を張ることになる。
15.（廃ビル内）小次郎が尋問される。

背後から襲われかるが……。

16.（ホテルロビー）ディーブを追う。
17.（310号室）ディーブの隣の部屋へ。鈴木の盗聴器で、隣の部屋の会話を盗聴する。

盗聴器を使って隣の部屋の話を聞こうとするが、感度が悪く聞きづらい。

18.（311号室）隣の部屋で騒ぎ。なかに入るとボディガードが絶命している。電話が鳴る。

首を切られた男達。これもテラーの仕業か？

19.（どこかの部屋）拘束されている。そこに現れたディーブと会話。拘束を解こうとすると1人の女性に助けられる。

目を覚ましたまりなは拘束されていると気づく。

部屋に入ってきた女性に助けられるまりな。

20.（左側廊下）ここが船上だと知る。
21.（デッキ）誰もいない。
22.（右側廊下）ドアを発見。
23.（船室）戸棚を調べていて、ディーブの死体を発見する。本部長が現れて身柄を拘束される。

部屋を調べるとディーブが首をバッサリ切られて死んでいた。

死体を調べていると本部長が。身柄を拘束されてしまうまりな。

24.（本部）本部長と会話。
25.（マンション前）弥生と会う。

依頼人という金髪の少女を連れた弥生と会う。

26.（自宅）鈴木が訪ねてくる。
27.（プール）鈴木とデート。

そしてまりなはトリスタン号へ向かう……

STORY 12月6日

1.（事務所）シリアとの会話中に弥生がやってくる。

ヨリが戻った弥生に、誤解されてしまう小次郎。

A.（桂木事務所）弥生と会話。
A.（学校前）松乃と会話。
A.（女子寮）氷室不在。
A.（孔宅）警官と会話。
2.（大使館前）氷室と潜入。
3.（執務室）ロス・御堂に話を聞く。

盗聴器で御堂とまりなの会話を聞く。

4.（大使館前）逃げる。
5.（事務所）端末を使う。

氷室と国家機関のデータベースにアクセス。

6.（事務所）まりなと共同して調べる。ディーブから電話。
7.（セントラルA）弥生と会話。
8.（ホテルロビー）ディーブ不在。
9.（学校前）氷室がいない。※倉庫街に戻ろうとすれば会える。
10.（Dルーム）調べていると、男と女が室内に入ってくる。
11.（学校前）ディーブを追う。
12.（大使館前）一通りコマンド。
13.（執務室）いろいろと調べる。報告書を見つける。

机の中にはエルディア国、科学局の報告書が。極秘資料らしいのだが……。

14.（大使館内）逃げのびてプールへ。
15.（女子寮）風呂に入る。
16.（倉庫街）プリンと会話。

プリンの心の悩みを受け止める小次郎。

17.（事務所）グレンに電話する。プリンとあるお方に会いに行く。
18.（1420号室）プリンが変身。敵に襲われる。

人形にはある言葉が。それを朗読すると……。

いきなり襲われ、ソファを盾に銃撃戦が始まる。

プリンを逃がし、小次郎は特攻する。

19.（廃ビル）ディーブ、シリアと会話。グレン死亡。

茜といっしょにディーブ達に捕らえられてしまう。

システムフラグまりな側で解除

20.（廃ビル）まりな達の侵入により敵に動きが。鈴木に助けられる。

車ごと海に放り出された時、鈴木が助けにきた。

鈴木に介抱されて薬をもらう。小次郎は鈴木を質問責めにする。

21.（海岸）茜に介抱される。
22.（事務所）禁断症状への準備。

小次郎はこれから始まる薬の禁断症状に備えて、手錠をはめる。

23.（夢）桂木との会話。
24.（事務所）禁断症状が始まる。

禁断症状中に様々な人々の想いが、小次郎の頭を駆けめぐる。

25.（倉庫街）復活して茜と会話。

そして小次郎はトリスタン号へ向かう……

担当ライターから

まず「このページの読み方」の補足ですが、「一通りコマンド」とはその場所で実行できるコマンドをすべて実行することです。今回の攻略範囲外の場所で行き詰まってる人は、行ける場所へはすべて移動し、すべてのコマンドを実行してみてください。それでも進まない場合は、もう片方のキャラに変更してプレイすればうまくいきます。

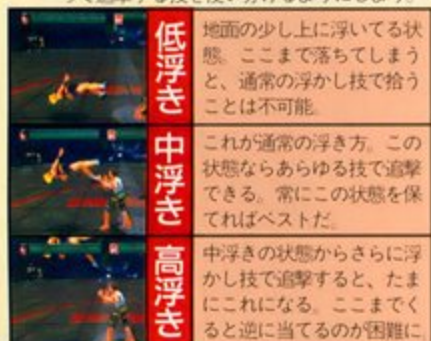
ダイナマイト刑事

●セガ●発売中●5,800円●アクション●２人同時プレイ可能●全年齢推奨

6th DAY （空中）連続技を極める

このゲーム１番の目玉がコレ。キミはどこまで繋げられる？

３段階ある浮きの度合い

相手の浮き方は３種類存在する。浮き方によって追撃する技を使い分けるようにしよう。

低浮き	地面の少し上に浮いてる状態。ここまで落ちてしまうと、通常の浮かし技で拾うことは不可能。
中浮き	これが通常の浮き方。この状態ならあらゆる技で追撃できる。常にこの状態を保てればベストだ。
高浮き	中浮きの状態からさらに浮かし技で追撃すると、たまにこれになる。ここまでくると逆に当てるのが困難に。

空中連続技の概念

空中連続技とは、浮かし技で空中に浮いた相手が地面に落ちるまでに連続して追撃することを表す。浮かし技で空中に浮かした相手には〝食らい判定〟というものが残っていて、この食らい判定がなくなるまでに何かしらの技で追撃し続けることで、空中連続技が成立する。本作では、浮いた相手は地面に落ちるまで食らい判定が残っているので、地面に落ちる直前まで追撃することが可能だ。

ただし、この食らい判定に技を当てるタイミングが非常に難しいので、最初は判定の強い技で技を当てる練習をすることをお薦めする。

空中の食らい判定一目瞭然の図。このビーム攻撃は、ビームの攻撃判定が出たままなので、そのまま連続ヒットしている。

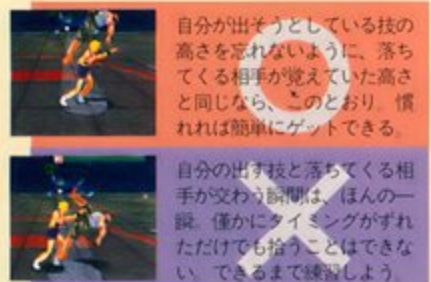
注意!!

ここで紹介している空中連続技は、全て2Pを使用し、1Pを相手に行ったものだ。1P、2Pはゲーム中に登場する敵と当たり判定が違うので、通常ゲーム時では繋がらないものもあります。あしからず。

2P戦なら技が繋がるのだが…

例を挙げると、通常では金的は連続ヒットしないが、1P相手なら無限に繋がるのだ。

技を繋げるタイミングを覚えよう

いざ、空中連続技を決めようとしても最初はなかなか繋がらないはず。この繋がらない原因は追撃する技を出すタイミングにある。技を繋ぐ練習をする場合は、まず単発のＰかＫを出し、その技が出ている高さを覚える。後は浮かし技で浮いた相手が先ほど覚えた高さまで落ちてくるまで待ち、落ちてきたと同時にその技のボタンを押すという練習が有効だ。

○ 自分が出そうとしている技の高さを忘れないように、落ちてくる相手が覚えていた高さと同じなら、このとおり。慣れれば簡単にゲットできる。

× 自分の出す技と落ちてくる相手が交わる瞬間は、ほんの一瞬。僅かにタイミングがずれただけでも拾うことはできない。できるまで練習しよう。

浮かし技がヒットしてから相手が落ちてくる瞬間に全神経を集中させよう。後はボタンを押すタイミングが繋げるカギになる。

実用浮かせ技

空中連続技を決めるには、まず相手を浮かせなくてはならない。ここでは、実用的な浮かし技を３つ挙げてみたので、練習する時の参考にしてほしい。

ダッシュアッパー

オススメはダッシュアッパーか、PPPK、金的、サマーソルトキックなど。

浮かし技としての性能はバツグン。ヒット後は相手が中浮きになるので、追撃のタイミングも合わせやすい。浮かしのメインはこの技で決まり。

巴投げ

通常ならダッシュアッパーかKKK、画面端ならPPPKを無限に入れたいところだ。

画面中央付近だと投げた後はダッシュアッパーで拾うしか手段はないのだが、画面端で端に向かって投げた場合はほとんどの技で追撃可能。

蹴り上げジャンプ

この技単体だと浮かないが、画面端で上記の技で浮かした後に連続で入れてみよう。

この技を単発でヒットさせても浮かすことはできないが、画面端で他の浮かし技の後の追撃技として使うといい。判定が強いので確実に拾える。

ライターオススメ実用連続技集

多々ある連続技の中でも、対人戦に限らず、ＣPU戦でも使える技を攻略ライター自らが８種類ピックアップ。難易度的には結構、シビアなものがあるが、そこは練習のしがいがあるというもの。何回も練習して決められるようになった時の快感を味わってほしい。

ダッシュアッパー→ダッシュアッパー→ダッシュ……

浮かせ技でもあるダッシュアッパーのヒット後にさらにダッシュアッパーで追撃、そのまま連続してダッシュアッパーを当て続ける、いわゆる無限連続技。ただし、２発目のダッシュアッパーを当てるにはかなりの練習が必要（詳しくは右頁の入力方法を参照）。

PPPK→アッパージャンプ

このゲームにおける基本中の基本連続技。PPPKの最後のKのヒット後に下方向にも判定の強いアッパージャンプで追撃する。その他の技ではほとんど追撃できない（あることはあるが、かなり難しいので省く）。初心者にもオススメの１番安定した連続技だ。

ジャンプPorK→スライディングキック

ジャンプＰかＫのヒット後に、スライディングで追撃する連続技。ちなみにスライディングは地面ギリギリの相手を拾う能力が優れているので、→Ｋ＋Ｊの後にスライディングで拾うという連続技もできる。これもお手軽な初心者向け連続技だ。

（画面端）巴投げ→ダッシュアッパー→PPPK×α

画面端で巴投げを決めた後、ダッシュアッパーで一旦相手の浮きを固定。その後にPPPKを無限に決める連続技。PPPKは空中にいる相手には無限に入るのだが、少しでもタイミングがずれると低浮きになって繋がらなくなってしまうので注意してほしい。

（鉄パイプ持ち、画面端で）PPP→K（KKKの１ヒット目）

鉄パイプに限らず、棒系の武器ならどれでもいい。画面端でPPPがヒットした後に、ギリギリでKKKの１発目がヒットするのだ（当たるのは最初のＫだけで、後のKKは入らない）。連続技というほどのものじゃないが、お手軽でちょっとお得ということで。

（シンディ限定）金的→金的→金的……

2Pのシンディしかできない（金的は1Pは連続で出せないので）連続技。金的を決めてから、さらに金的で追撃。そのまま連続して決め続ける、これもいわゆる無限連続技。趣味によって、金的の後、ダッシュアッパー→各種追い打ちにしてもいい。

（協力プレイ時）2Pが拳銃かマシンガン空中ヒット→各種連続技

大道芸的連続技。後方から味方に対戦車ライフルなどで敵を攻撃してもらい、それで浮いた相手を自分が追撃するというもの。オプションで1P、2Pの当たり判定をオンにしている場合は自分は別の軸で待機している必要がある。かなり難しめの連続技。

サマーソルトキック→スピニングアタック（緊急回避）

これも大道芸的連続技。空中に浮いた相手にサマーソルトキックを当て、その後スピニングアタックで追撃する。サマーソルトキックが出てるときにＰ＋Ｋ＋Ｊを押すことで空中でも緊急回避が出るのだが、当たる確率は非常にシビア。当たればラッキーというレベル。

連続ダッシュアッパー入力のススメ

最初のダッシュアッパーヒット後、技が出て腕が少し戻るモーションが見える頃にPを押してタメを作る。腕が完全に下りきったらすぐにPを離すと2発目のダッシュアッパーが発動。後はこの繰り返しだ。

タイミングをつかむまでが難しいが、Pを押す場所がわかれば簡単になるはず。ぜひともマスターしてほしい。

武器使用時の連続技について

武器を使った連続技はあまりないが、小技では拳銃を撃って複数ヒットでダウンした相手にすかさずジャンプ銃撃で追撃するというものがある。ほかには、拳銃攻撃が空中ヒットしてる時に弾切れで銃をなくして落ちてくる相手を通常攻撃でゲットするというものもあるが、これはタイミングが絶妙に合ってないと決まらないので、お薦めはできない。

弾切れになると弾のない拳銃を敵に投げるが、この拳銃も1ヒット分の攻撃判定があるのだ。

ダウンした相手にすかさずジャンプで銃撃。これは結構使えるぞ。

確実に技を繋げていくには

左頁で空中連続技を繋げるタイミングを解説したが、ここでは確実に技を繋げる方法を紹介しよう。1番手っ取り早いのが、判定の強い技を出してゲットする方法。初心者はまずこれで繋げるタイミングを覚えよう。1番理想的なのはPかKをクッションにして相手の浮きを固定して、本命の技で追撃する方法だ。

不安になったら…

とりあえずクッションを作る

浮かし技で浮かしたけど、相手がかなり落ちてきてしまった……。

そんな時はクッションを作る。PよりKのほうがオススメだ。

判定の強い技で確実にゲットする

判定の強い技とは、ダッシュアッパー、アッパージャンプ、サマーソルトキックなどを指す。これらの技ならタイミングがずれても確実に拾うことができるぞ。

単発のPかKをクッションにする

Kなどでクッションを作ることができれば、そのまま連続技に繋げられる。上記の方法だと、その後に技を繋げることはできないのだ。自分の実力に合わせて選ぼう。

対人戦モードで連続技の練習をしよう

通常、ゲームを進めていくとビルの屋上で敵の大ボスと闘うことになる。この大ボスを1P、2Pがともに生きている状態で倒す（どちらかが倒れていてはダメ）と、その後に大統領の娘のワガママ（？）で1P対2Pの対人戦モードに突入するのだ。ここでは純粋に対戦するのもいいが、実はじっくり連続技の練習をするのにはもってこいのステージなのだ。相手は1Pか2Pなので技も入りやすいし、継続プレイも可能だぞ。

2人が無事な状態でクリアすると、エンディングの前にこの画面が表示される。この後、対人戦モードに突入するぞ！

対人戦モードの注意点

技の判定が違う

冒頭でも触れたが、1Pと2Pは通常の敵と違って当たり判定が異なる（体重などの関係と思われるのだが……）。

スピニングアタックが使えない

緊急回避のスピニングアタックはこのモードでは使えない。スピニングアタックを組み込んだ連続技は通常のゲーム中でしか練習できないのだ（あまり使えないけど……）。

7th DAY 卒業試験

今までの成果を試す時。ここでキミの実力を見せてほしい。

今まで学んできた術を実戦する時！　最初から隅々まで読み尽くしていれば意外に簡単なはずだ。今後の修行も怠らないようにね！

問1　通常のクレジット数（4）でクリアせよ

ディープスキャンでクレジット数を増やさないで、通常の4クレジットでクリアするのが条件。限られたクレジット数となると、「極力ミスを避ける」という緊張感が生まれる。それが一番の狙いだ。今までの講座を把握して挑めば、そんなに難しくはないはず。健闘を祈る。

問2　以下の連続技を決めよ

※画面端、シンディ（2P）限定
ダッシュアッパー×2→金的→PPPK×3→K→PPPP→サマーソルトキック（→スピニングアタック【緊急回避】）

PPPK×3の後のKはクッションの役割で入れてあるだけなので、省いてもかまわない。最後のスピニングアタックはラストステージの対人戦モードなら省略化。サマーソルトキックまで繋がった時点で合格を認める。ちなみに途中の金的は浮かし能力があるのだ（空中ヒット時）。

祝卒業！教官からの“贈る言葉”

おめでとう！　これで君も晴れてS・F・P・Dを卒業となる。この2週間よくがんばった！

これからダイナマイト刑事の名に恥じないよう、がんばってくれ。今後の君の活躍に期待する！……なんて偉そうなことを言って締めくくっちゃったけど、いかがでしたか？　この攻略がゲームをプレイするうえで少しでも役に立ってくれれば幸いです。このゲームで個人的に気に入っているのは空中連続技なので（いやぁ、繋がる、繋がる）、興味のある人は記事を見てチャレンジしてみてください（でも、卒業試験に載せた連続技ができる人いるかなぁ……もしできたらマジで凄いよ）。

ダイナマイト刑事攻略スタッフ

構成／攻略／文……………………麻宮　穣司
攻略補助／情報提供………………植木　夕子

ダイナマイト刑事攻略こぼれ話

［涙］ある日、気分転換にゲーセンで「刑事」の攻略をしていた。最初は技の特性を調べていたが、飽きてきて気がついたら連続技をバリバリ決めて遊んでいた。すると背後がなんかざわめいている。気にせずプレイに没頭し、初の1コインクリアを達成！　そして振り向くとそこには10人ほどの観客が。なんか凄く嬉しかったよ。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

●SNK●発売中●ソフト単体5,800円／拡張RAM7,800円付き／限定KOFダブルパック9,800円●対戦格闘

攻略フォーマットの解説

今号より、KOF'96の対人戦攻略を連載していく。第1回目の今回は、八神庵の攻略と、それを基に攻略記事の構成を解説していくので、攻略記事を読むときの参考にしてほしい。記事内容は初級〜中級のプレイヤーを対象とし、上級者を育成するという趣旨で制作していく予定だ。アーケードに登場して半年以上経つが、その分これから始まる攻略記事の戦闘スタイルは熟成されているとも言える。その確立された戦闘スタイルを生かすも殺すも君の腕しだいだ。

1 視覚的にキャラクターの能力を知る

キャラ能力とキャンセルできる通常技の表。各項目は、操作性＝総合的な使いやすさ。リーチ＝通常攻撃の射程距離の長短。対空＝対空能力の優劣。2択＝二者択一の連係攻撃の優劣。連続技＝連続技の使用頻度、となる。このデータは対戦時の有効度なので、例えばリーチが長いキャラでも対戦で生かせなければ評価は低くなってしまう。その基準は担当ライターの判断によるもの。

キャラクターによって能力は多種多様。その能力を生かすことが勝利への道となってくるのは言うまでもないだろう。

2 キャラクターの持つ技の特徴を知る

ここではキャラクターの持つ特徴を、①のグラフを基に詳細していく。主にそのキャラクターを使ううえで知っておく必要がある通常技と必殺技の能力や戦闘スタイルであり、その中にはもちろん弱点として心得ておくことから、あまり知られていない技の性質、意外な技の意外な使い方など、キャラクターによって様々ある。その下にある攻略記事の読む上で最低限必要な知識でもあるので、特に初心者は熟読してそのキャラクターの特徴を覚えておこう。

ガード方向の二者択一を強要する、いわゆる2択攻撃は特に重要だ。

3 基本となる攻めパターンを知る

ここではそのキャラクターの基本的な攻めパターンを連続写真を基に解説し、そのパターンを仕掛けるタイミングや注意点を補足していく。このパターンは原則的に相手にガードされても反撃を受けないことが前提になっている。初心者はまずこの攻めパターンをマスターしよう。

4 戦闘テクニックを知る

③で挙げた攻めパターンはダメージを与えることには重視していない、いわゆる相手の様子を見る連係攻撃だ。もちろんヒットするにこしたことはないが、そのパターンだけで勝つことは難しい。そこで必要となるのが、そのパターンから「ダメージを与える」ための攻撃パターンだ。ここではその戦法の全てを網羅しているので、確実にマスターしよう。

5 連続技を知る

ここではそのキャラクターの基本的な連続技を解説する。それ以上の難易度の高い強力な連続技は④の中で挙げることもある。

連続技を主体に闘うキャラもいる。タイミングは難しいがマスターしよう。

初心者のための 対人戦必須テクニック

KOF'96で対戦するうえで重要で代表的なテクニックを指南する。それは格闘ゲームでよく聞く「キャンセル技」だ。通常技を出したあとの戻る動作を省いて必殺技を出すことから命名された特殊な手法で、このゲームでは3種のキャンセルテクニックが対戦における必須テクニックとなる。まずひとつは通常技キャンセル。キャンセル可能な通常技（上記1の表を参照）を相手に当てる（ガードされても可）と同時に必殺技を入力すればいい。ガードされても反撃を受けない必殺技を出すのが無難だ。次に空キャンセル。空振りキャンセルの略称で、こちらは通常技を相手に当てないでキャンセルするテクニックだ。通常のキャンセル技よりかなり早めに必殺技を入力しないと成功しない。成功すると通常技の動作を一瞬だけ見せてから必殺技が出るぞ。最後は超技キャンセル。これは超必殺技を出せない状態で、キャンセル可能な通常技→超必殺技というように通常キャンセルの感覚で入力する。すると、その通常技の攻撃判定が一度に複数回発生する。最後のボタンは押し続けること。できない通常技も多いので注意しよう。

3種のキャンセルテクニック

通常技キャンセル

お馴染みのテクニック。キャンセル可能な通常技を当て、すぐに必殺技を入力。ヒット時にRUSH?HITと表示されると連続技だ

空キャンセル

通常技を出したと同時にコマンド入力。通常技の空振りと見せかけて必殺技で攻撃する奇襲戦法。とにかく早いコマンド入力が必要

超技キャンセル

超必殺技が出せない状態で通常技をキャンセル。最後のボタンは押し続けるといい。成功するとこのように攻撃判定が複数回発生する

IORI YAGAMI KOF96対戦攻略 Vol. 1

担当 まさ

最強と名高い彼だが、意外と攻め手に欠ける。強力な攻めパターンからどうダメージを与えるか？

スペック	
操作性	
リーチ	
対空	
2択	
連続技	

キャンセルの有無

	立ち(近)	立ち(遠)	しゃがみ
P 弱	○	×	○
P 強	○	○	○
K 弱	○	×	○
K 強	×	×	×

POINT 全てが万能。特に必殺技が強烈だ！

通常技と必殺技の双方とも使い勝手がよい。判定の強い空中ふっ飛ばし攻撃を軸に攻めて中距離を保ち、緊急回避と突進系の必殺技を駆使して強引に攻めていくのが王道。距離に関係なくキャンセルできる強Pや連射性のあるしゃがみ弱Kも中〜近距離で重宝する。だが、攻撃や連係が強力な分、相手のガードを固くする恐れがあり、意外と攻め手に困る。あとは相手をどう騙すかだ。

必殺技の使用頻度が高く、能力も高いために多少愛昧な使い方も許されてしまう

基本的な攻めパターン

距離を問わずに闘っていけるか、狙いは葵花からの連係攻撃になる。葵花は弱で中距離からいきなり出すか、判定の強い小ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃を盾に接近してから通常技をキャンセルして出していこう。跳ばせて落とす原始的な戦法も有効だが、スピードを生かした接近戦を挑もう。

弱・闇払い

空中ふっ飛ばし攻撃

ふっ飛ばし攻撃

弱・葵花

各種必殺技

連係

必殺技の使い方

百八式 闇払い けん制

画面端まで届く飛び道具。遠距離から出してあとを追うように琴月で攻めたり、跳び込みを誘って鬼焼きで迎撃しよう。だが、多用は禁物。

百式 鬼焼き 対空

使うのは弱のみ。出始めの一瞬に無敵はあるが、引きつけて出すこと。また、攻撃判定は横にも広いので相手の足払いに引っかけることも可能。

百弐拾七式 葵花 連続技

一応足元が弱点になるので空振りは禁物。連続技向けだがガードされても問題はない。ガード後はお互い同時に動けるので、ここからが勝負。

弐百拾弐式 琴月 陰 奇襲

足元は無敵なので、地を這うような足払いを無効化できる。判定も強いので多用できる技。ガードされても反撃は受けにくい。

死ぬほど固めたらショータイム☆

相手がガードを固めたら前転（緊急回避）から屑風を狙え。前転中にコマンドを入力してボタンを押し続けると楽に決まる。

この辺で入力して / ボタンを押し続ける / お手軽にゲット/

オトナの庵 講座

屑風からの連続技は強P・葵花が基本だけど、ダッシュすれば近距離強Pもヒットする。それをキャンセルすれば屑風も……。

画面端でのみ有効なオトナの連続技。始まりは葵花の2発目のヒットから（1発目は当てない）。その後はすばやく葵花を2回ずつ入力していくが、難しいのは最初の葵花2発目→葵花1発目を当てることだけ。

全てはここから。葵花からの攻めを確立しよう

葵花はガードされても反撃は受けにくいので3発目まで出しきること。その後が俺の攻めるチャンスとなる。まず基本となるのが、相手の次の動作を予測する下の写真のような対処法だ。画面端に限ってはしゃがみ弱Kが届くので、そこから再び葵花へ繋げてもいい。葵花後の鬼焼きは、葵花を深くガードさせた場合なら空振りしないので、動かない相手に対して出しても構わないぞ。しかし結局は、葵花以外の必殺技を出してしまうと、そこで連係は止まってしまうので、そのうち庵が手詰りになる。ダメージを与えるためには、多少のリスクを背負うことになるが下記のような連係で攻めてみよう。

ガード後に動く相手

相手の反撃を無効化。ガードされても反撃は受けにくいが、中には反撃可能な人も。

足払いを無効化。特に画面端などで有効な琴月だが、ガードされると仕切り直し。

ガード後に動かない相手

再び通常技からキャンセルして必殺技へ。体力的に有利なら容赦なく固めていこう。

少し離れた間合いで有効。立ち強Pなどに空キャンセルをかけるとより効果的だ。

葵花からの連係の一例

葵花を全てガードされてしまったあと、間合いを広げると見せかけて、その直後に琴月で突進する奇襲的な戦法。動かない相手に対しては次から前転して屑風だ。

画面端専用のパターン。葵花がヒットしたら2発目で止めて立ち強Pを当てる。すると相手はダウンせず着地するので、そこを狙って屑風と鬼焼きで2択攻撃だ。

こちらも画面端が有効。葵花をガードされたら2発目で止め、3発目を立ちガードしようとする相手向かってダッシュ。そして下段弱攻撃キャンセル屑風を狙う。

連続技

葵花はガードされることを考えて弱で出すのがいいだろう。葵花を屑風に代えて、その後に立ち強P→葵花ということもできる。接近戦や相手の起き上がりに狙うならしゃがみ弱K×2〜3→葵花が有効。お手軽なのでマスターしてほしい。オトナの庵講座の究極連続技は控え目に。

ジャンプ強攻撃 / 立ち強P / 葵花

25時発！スーパーエキセントリック大鳥居任三郎!!

流通施策からゲーム業界を斬る！

Vol.1 "嵐"を呼ぶ男 大鳥居（前、影の編集長）セガ主役宣言！

1960年生まれ。現在、ビジネス誌を中心にジャーナリストとして活動中。主に再販適用除外が認められている著作物の取り扱い問題などを手がけている。
また、任天堂研究家として任天堂株式会社の模索の時代にスポットを当てたビジネス書を執筆中。代表作「売られた喧嘩、買ってます」（KKベストセラーズ刊）

'97年1月、セガサターンマガジン編集部に"嵐"が吹き荒れた。月2回発行から週刊化に伴う前、影の編集長・大鳥居任三郎の解任、セガの諮問機関である羽田公正取引委員会への転出は、編集部のみならず業界全体を揺り動かす大騒動だった。そこでは、充実の週刊化を迎えたセガサターンマガジンも完全に脇役だった。しかもBEEP！　メガドライブ時代から大鳥居に通い続けるノンフィクション作家・武田トオル氏は、大鳥居こそ業界に嵐を呼ぶ"革命児"と断言する。羽田公正取引委員会に転出し、ケジメの1年目を迎える男は、どのような嵐を巻き起こそうとしているのだろうか。

昭和25年、「ボールが止まって見える」といって、赤バットを唸らせながら大活躍したのは、野球の神様・川上哲治氏の話。それから47年後、真っ青な顔をして、「セガサターンの売れ行きが止まって見える」と名言を吐き、セガサターンマガジン編集部を追放されてしまったのが、前、影の編集長・大鳥居任三郎であった。

しかし、業界のベクトルは今、この失墜した男に向かいつつある。大鳥居が"不死鳥の快進撃"をドラスティックに演じてみせてくれたからだ。

大鳥居がセガ・エンタープライゼスの流通政策の諮問期間である羽田公正取引委員会【注1】へ参加するというニュースは、週刊サタマガが週刊ファミ通の発行部数に急追した事件と、同じくらい大きな騒ぎとなって、業界を駆け抜けた。

その知らせを耳にした私は、危機感の不足しているセガにとって、絶妙のタイミングだと思った。

私は、何かの予兆を感じつつ、いつのまにか、心の中で大鳥居にエールを送っていた。

「君が宣言していたとおり、セガは流通における競争政策【注2】の観点からSCE【注3】に勝利し、新たな挑戦の時を感じさせている。君の説得力ある発言の行く手には、好むと好まざるとにかかわらず"嵐"が起きるようだ。こうなったら大好きなセガのためにとことん好きなようにやっておいてもらおうじゃないか！」

そんな思いを巡らせていた時、デスクの電話が鳴った。受話器の向こうから大鳥居の声が聞こえてきた。

「武田さん、実はサタマガ編集部の連中にとって、とにかく、セガにうるさい、と評判の僕は、目の上のタンコブだったんです。しかし、今の僕は、昔のプライドにかじりついてなんていませんよ。毎週、羽田公正取引委員会のメンバー達とサタマガを読みながら、来るセガの黄金時代に話に花を咲かせています。今、SCEにはゲーム流通【注4】、ゲームビジネスを実体験として持っている人は1人もいないから、俄然ハッスルですよ」

大鳥居の声は何かが吹っ切れたようで、晴れ晴れとしていた。

私は、大鳥居に一笑にふされるのを覚悟しながら、羽田公正取引委員会の展望が、"セガ大爆発"の導火線になるのか、その疑問をぶつけてみた。

Q：業界再編成、流通改革、多種にわたる常勝ソフトの開発……。新たに設立された羽田公正取引委員会は、何をテーマにスタートをきるのか。

「業界政治の閉塞感を打破するために、ユーザーとともにセガの黄金時代を築いていくつもりです。また、そうしなくちゃいけないと思い、羽田公正取引委員会に参加させてもらいました。個人的には、SCEに勝利した次元をさらに超えて、王者・任天堂と同じくらい、憎たらしくも強いセガを目指したいですね」

Q：SCEの業界人気下降に安穏としているセガの現状から察するかぎり、セガは、SCEに勝った現実を直視できていないように感じるが、このセガの体質は、今後も変わらないのではないだろうか。

「かねてから、SCEが公言してきた、業界改革プランは危ないものばかりでした。レコードビジネス【注5】とゲームビジネス【注6】の盲点をつきながら、独占禁止法【注7】上、原則として違法とされている行為を巧みに利用し、必然的にユーザーに対して価格競争の阻害【注8】によるデメリットを与えてきたからです。資本主義の競争社会であるかぎり、企業がエゴとか欲望をむき出しにする姿勢はある意味では当然のことです。セガとて、この2つの人間の本能が根底に渦巻くことは否定できません。ただ重ね重ねいいたいことは、羽田公正取引委員会としては、セガにとっても何が一番魅力的かということを理解している点です。そう、革命とか改革は大衆の支持が遣ってこそ初めて成功する、と過去の歴史の数々が証明してくれていることでしょう」

私の知るかぎり、大鳥居が独占禁止法という戦々恐々用語を口にしたのは初めてである。しかし、何より関心したのは、受話器の向こう側から、熱い口調で結んでくれた今年一番のテーマだった。

「今のレコード業界の方々のゲームビジネスに対する言動を見ていると、複雑な気持ちになりますね。驚きとショックと寂しさと……そんな気持ちです。そういう意味でも、任天堂とセガが確立してきた純粋なゲームビジネスというものを、全国のユーザーと一緒に正々堂々とアピールしていきたい。それが今年一番のテーマです」

まさしく、"大鳥居が怒れば嵐を呼ぶぜ！"である。

一昨年以来、関係省庁や議会側への精力的にこなしてきた大鳥居は"セガ黄金時代"へ向けて、すでに臨戦態勢に入っている。

羽田公正取引委員会へ転出した"ニュー大鳥居任三郎"がどんなドラマを見せてくれるか、今から楽しみである。

スーパーエキセントリック大鳥居任三郎　用語解説

【注1】　ドキュメントの進行上、羽田公正取引委員会は、セガ・エンタープライゼス国内コンシューマ事業本部の外局として仮定し設定していますが、政治的な影響を受けることなく、独立して「消費者=ユーザー」に喜ばれるセガの流通政策を追求していきます。消費者との合議制の期間であるところに特色があります。

【注2】　企業が消費者の購買を目指し価格や品質、サービスなどについて、お互いに競い合うシステムのことです。

【注3】　プレイステーションでおなじみのソニー・コンピュータエンターティメント

【注4】　大きく分けると、任天堂商品が流れるルートと、セガ商品が流れるルート、SCE商品が流れるルート、この3つのルートが基本になっています。コンビニエンスストアに対する新しい動きが、それぞれの流通ルートの是非を決めるカギになっています。

【注5】　レコード業界からの主張から定義すると、音楽用CD等は、趣味・嗜好性の高い文化的必需品であって、新聞や書籍・雑誌と同様に分化の発展の担い手であり、消費者が分化を享受する機会の均等化をはかる観点から、全国同一価格、同時発売による普及が必要であるビジネス。つまり、地域による価格差が生じ、文化享受の公平さが損なわれるのを避けるため、例外的に独占禁止法の適用から除外され、定価販売が許容されてきたビジネスです（96年11月1日付け、11月9日付けの読売新聞に掲載された関連記事から判断するかぎり、音楽CDが定価販売が許容される制度から外れることは決定的になっているようです）。

【注6】　TVゲームは、ビデオ、レーザーディスク、CD-ROM、DVD等と同じく文化の担い手ではありますが、独占禁止法上原則として、販売店に対して定価販売を守らせる行為を違法とされています。つまり、音楽CDと同じく、著作権法上の著作複製物としては、保護の対象になっていますが、定価販売が許容される制度に関しては、その対象にはされていないビジネスです。

【注7】　独占禁止法は、公正で自由な競争を促進して、我が国経済の効率的な運営をはかろうとする法律です。その正式な名称は"指摘独占の禁止及び公正取引の確保に関する法律"といいます。

【注8】　メーカー等が、流通業者に対して転売する価格を拘束して、これを守らせる行為をとることにより、品質が良く値段の安い者を選ぶように努めている消費者の多様なニーズを不当に害すること。

サタマガ徹底検証シリーズ

業界騒然!? 今、明かされるハドソンの真実!?

時計台に似た社屋、黒い天外まん緊急発売など、業界内でも謎多きメーカーとして知られるハドソン。その奥で取材班が見たものとは!?

某月某日、ハドソン社内

カタカタタタタ……(16発/秒)

タマゴが飲みこまれた今、ハチはどう動くのか? 取材班は97年のゲーム業界をうらなうべく、東京・市谷にあるハドソンビルに潜入。と、その時、どこからか異音が……。

こ、この手は!!

ブルブルブル

突然の異音に恐れおののく取材班。その原因を解明すべく、さらに奥へと進んだ彼らを待っていたのは……。あの「伝説の男」だった!!

高橋名人!!

名人マウス

名人ハンド

名人サンダル

解説 高橋名人って?

ファミコン全盛期、1秒間に16連射できるゲームの達人として、全国のチビッコの憧れの的だった高橋名人。当時はテレビ番組の司会やイベントにひっぱりだこだった。ちなみに現在は宣伝部長。

名人をモデルにした主人公、高橋原人が活躍するアニメ「Bugってハニー」も作られた。

発車オーライ!! 第壱回

○○○○きゃハドソン(仮)

2週に1度のお楽しみ!!

担当編集のつぶやき

名人は宣伝部長でいらっしゃるので、今回の記事で怒られないか、ちょっとドキドキ。ハドソンの女性社員はきれいで、またドキドキ。

イベント at 1/15 桃くじ新年ハチハドソン

「Bugってハニー」の主題歌を熱唱する高橋名人。

当日は大抽選会のほか、豪華景品の当たるクイズ大会も行われたのだ。

会場の新宿朝日生命ホールには700人をこえる人が。立ち見の参加者も！

今年最初のイベントは「桃太郎電鉄HAPPY」(SFC用)に付いていた桃くじの抽選会。1等の賞金10万円をはじめ、豪華な景品が目白押しとあって、つめかけたファンの目も真剣そのもの。高橋名人の司会のもと、CMでおなじみの高橋千代美ちゃんと井元由香ちゃんのライブがあったほか、声優の杉山佳寿子さん、難波圭一さんもかけつけて、大変な盛り上がりだったのだ。

市谷お嬢様伝説 ICHIGAYA★FRAULEIN

今週のおぜう様

関根聖子 嬢

部署●同 仲様(宣伝部のこと)にいます。
スリーサイズ●かなりキテます。ウフフ。
趣味●スキーがすきー♥なんちゃって。

「みなさん、黙示録はもうクリアしましたか? 全国の天外ファン、ならびにスキーの腕にちょっと自身のある方。ぜひ、お手紙くださいね!!」

好きな男性のタイプは?「中山君(広報のサタマガ担当者)」う〜ん、気配り上手。

送らにゃハドソン

業界でも美人が多いことで知られるハドソン。ここはハガキの1枚でも送ってウッシッシってそれだけじゃないけど、お便り大募集。①タイトル(例:読まなきゃハドソン)②イラスト③人生相談(名人、お嬢様、ボンバーマンが解答)④ツッコミなど。宛先は編集部「ハドソン」係まで。プレゼントもあるでよ。

ハロー!!カプコン 其ノ二十三

全国のCFC会員達、更新は済んだかい？

全国777万人のカプコンフレンドリークラブの会員諸君！ そろそろ更新期限が迫っているぞ。12月に送られてきた「更新手続き用紙」に必要事項を記入し、さっそく郵便局に向かってダッシュコマンドを入力だ。まさか更新しない人はいないだろうねぇ？ さあて次は96年度会員になり損ねちゃった哀れな人。CFCの会員になるために申し込み用紙をゲットせよ。97年度の最初の会報は4月なので、その前に入会することを勧めるぞ。入手方法がわからない人は、直接カプコン様に聞くために左の番号に電話してみよう。今年も楽しい情報満載のCFC。カプコンファンなら即入会だよ。

カプコンフレンドリークラブ事務局
TEL.06(948)0555
＜午前9:30～午後7:30受付＞

ター子&ミッチーの カプコン相談室

CS・AMの両美人広報ウーマンが貴方の質問にお答えします。節度を守ったファンレターもOKですよ！

ハロカプも23回を迎え、カプコンさんへの質問やご意見もたーくさんたまってしまいました。そこで、こんなコーナーを開設。質問内容はサターンからアーケード、ホームページ、CFC、大阪本社の様子まで何でもOK。質問に限らず、サタマガ読者らしい的確なご批判ご意見をお待ちしております。

アーケードの質問もプリーズ。移植も気になるけど、プライズやメダルゲームへの質問などひねってみてね。

週刊化記念!! 大・大プッシュの部屋

ひゃっほう!! カラー化バンザイ!! 今熱いゲームのイラストを紹介だ!!

熊本県／「むむむ太郎」
最終ボスのようなデビロット。熱血してるジンもカワイイぞ。

佐賀県／柊 誠亜RX
虹色ガール勢ぞろい！ 君の好みは誰かな？ サターン移植を求む声多し。

祝 ハロカプカラー化！投稿よろしくぅ!!

大阪府／鯖のるん
ウォーサードの女の子は人気者。元気いっぱいのタオが良いね。

東京都／「おしゃれ帝国」
連続技がメチャ楽しいEX。清楚な雰囲気のほくとがキレイだね。

千葉県／RI☆大阪ヒキたぁ
今年こそ移植なるか？ D&D。後ろのファイターが……。

サイバーボッツ特集 編集部が選んだハガキはどれだ!?

サイバーボッツ特集ついに結果発表!! 掲載したハガキの中から、編集部が独断と偏見で選ぶイラスト大賞。福袋をゲットするのはこの人達だ！

金賞 東京都／つよいロボ さん (Vol.22掲載)
金賞は動きがあるVAのバトルシーンを描いてくれた「つよいロボ」さんに決定！ 他にも数多くのイラストを送ってくれて、正直全部載せたかったです。

銀賞 東京都／青空のぼる さん (Vol.22掲載)
次点、銀賞はボッツの女性キャラを表情豊かに描いてくれた「青空のぼる」さん。キレイにまとまったイラストでした。今度は男性キャラをよろしく。

芥川賞 佐賀県／柊 誠亜RX さん (Vol.22掲載)
1点のみ……ということでかなり悩みましたが、やはり一番人気のデビロットから選ばせていただきました。彼女の愛は報われるか？ 注目の新シナリオをお楽しみにっ!!

コメントをいただく予定だった福本さんが、海の向こうに旅立ち消息不明のため、代わりに芥川賞(!)を作りました。今回ボッツのハガキを募集して思ったんですが、デビロットの人気とVAに対する愛の大きさに驚きましたぜ。次もこういうゲーム特集考えてるので、期待していてね。

投稿者にウレシイ3つのお知らせ

まず1つめのウレシイ話。これからハロカプはずぅーとカラーです。これからはカラーイラストを送ってね。2つめはカプコンの広報美女2人が答える、カプコンの質問コーナーができました。直接メーカーに聞くチャンスだぞ。3つめは投稿（掲載じゃないのがミソ）してくれた人、各号3名にカプコンのシークレットファイルをプレゼントするよ。これからもハロカプをよろしくお願いしまーす。

今回のプレゼントは書ショーで配られた。SFCの形にそっくりのノート。分厚いので凶器にもなりそうなメモノートを3名様へ。ハロカプ「ニセソフトくれ」係まで。

あて先
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン 編集部内
ハロカプ各コーナー 係 まで

カプコン ホームページ▶ http://www.capcom.co.jp/

今回 ハロカプ内

カプコンアーケードゲームコーナー開始!! 大阪本社より 毎回新鮮な情報をお届け!!

サターンユーザーのみならず、ゲームファン待望の「ストリートファイターⅢ」が公開間近。そこでハロカプは週刊化&カラー化を記念し(?)アーケードゲームコーナーを開設。サタマガスタッフが定期的に大阪本社への開発本部直撃取材を行い、気になるカプコンのアーケードゲームの情報を伝えるぞ。読者の方々からのご意見・ご質問ももちろん大募集だ!

貞本:ストⅢ担当の貞本です。以前は「キング・オブ・ドラゴンズ」などを担当してました。

船水:通称"ドラゴン課長"です。

貞本:はい(笑)。今回ストⅢを担当してるんですが、本当に長い時間をかけました……足掛け3年ぐらい。基板の開発もあったんですけどね。

編:パーソナルデータもぜひ。

船水:貞本を一言で言うと"オタク"(笑)。よくできているおもちゃを集めるのが好き。あと、すべての本を集める。

貞本:マンガは全部買います!

飯島:「ヴァンパイア セイバー」を担当しています。代表作は「X-MEN VS. STREET FIGHTER」。デビュー作は「殿様の野望」、その後いくつかクイズをやってます。その後はカルトな路線に走ってしまって……。趣味はインターネットです。

船水:船水です。「ストリートファイター」「ヴァンパイア」など、対戦ゲームばかりを作り続けてそろそろ嫌だなと思ったりもするんですが、「ZERO3」を作らないと引退させてもらえないので、「ZERO3」を作りはじめました。もう1本、名前は言えないんですけど、CP-システムⅢの対戦格闘ゲームをやってます。コンシューマのほうも手伝っていますけど、最近なかなかうまくいかないなと思っています。

編:コーナー開設にあたって今年の意気込みをお願いします。

船水:今年は大型筐体ゲームを作ってみたいんですよ。でもストⅢが終わったらすぐに、続編を作らなければならないのですけど……。

飯島:せっかくプロデューサー制になったので、いろんなアーケードゲームをやりたいなと思ってます。

船水:今までもアメリカに研究室を持っていたんですが、本格的に融合しようかなと思ってるんですよ。飯島君がそこに行くことになりそうなんです。だから、アメリカ人らしいカラーを持ったソフトを作ってほしいですね。セガさんのAM2研、3研みたいにそれぞれのカラーを作っていきたいんです。今まではカプコンならではの統一感があったんですけど、これからはバラバラにいこうと……(笑)。それでいて技術的なことは共有してるという感じで確立していきたいですね。特に「バイオハザード」のチームは、今までのカプコンから考えると異色ですよね。その異色さを保ったままでいてほしいんです。いい意味でカプコンに溶け込まないでほしいですね。サターン版も出ますしね。まるまる同じものを出すわけがないぞと思ってもらえれば(笑)。

あとアーケードでぜひ注目していただきたいのが「バトルサーキット」です。4人同時プレイのベルトフロアーアクションゲームというジャンルで、この手のゲームは今やカプコンくらいしか作っていないんですけど、年1ペースで出していければと思っています。それと、売れないかもしれないけど変わったゲームを作っていけたらなと思っています。

ストⅢなんですけど、ストⅢはこの形にするまで何で時間がかかってるかというと、ストⅢのつもりで作っていたものが、"これは違うな"と「X-MEN」や「ヴァンパイア」に形を変えてしまったことなども大きな理由です。煮詰めるのに、だいぶかかってしまったんですが、今回ショーでやっと発表できるので、よかったなと思ってます。 で、「ヴァンパイア セイバー」は、ショーの時点では、完成度は60%ぐらいかな。キャラ的には完成しているんですけど、ゲームの内容はまだまだ。ショーはある程度納得していただければと思ってます。

編:最後にストⅢのリリースはいつ頃?

船水:2月発売予定です。「ヴァンパイア セイバー」は春過ぎぐらいでしょうか。

次回はAOUショー&直前取材報告、期待せよ!!

開発の司令塔・プロデューサー同士の情報交換やアドバイスは積極的に行なわれる。

開発本部
ゼネラルプロデューサー
船水 紀孝

カプコンのゲームを作りあげてきたベテランクリエイター。昨年末はセガAM2研を訪問、鈴木部長との親交を深めてきたとのこと。

開発本部
プロデューサー
飯島 徹也

現在の趣味はインターネットとおとなしいが、昔は銃(モデルガン? 銀鉄砲?)を持って暴れ回っていた。要注意人物?

開発本部
プロデューサー
貞本 友思

なんとエヴァンゲリオンで有名な貞本義行氏とはいとこ同士。ちなみに父上は大工さん。プラモの出来不出来チェックは厳しい。

AM広報担当はこのお2人!!

青木:この仕事に携わったのは「ヴァンパイア」の頃から少しずつやっています。今年は、すごいゲームがたくさん出るので、楽しみです。

尾島:同じく、アーケードの広告宣伝を担当してます。この仕事を始めてまだ日が浅いので、ユーザーの方とかなり近い立場にいると思いまので、ユーザーの立場でカプコンのゲームを紹介できればと思っています。

開発本部
AM広告宣伝担当
青木 美智代

開発本部
AM広告宣伝担当
尾島 博徳

開発室は当然筐体だらけ。寸暇を惜しんでチェックが行われるぞ。

2月開催されるAOUショーではついにその全貌が明らかにされる!

Just Meet élf

エル・フ

禁断の果実コーナーよ〜ん

♡Tamaのつぶやき♡

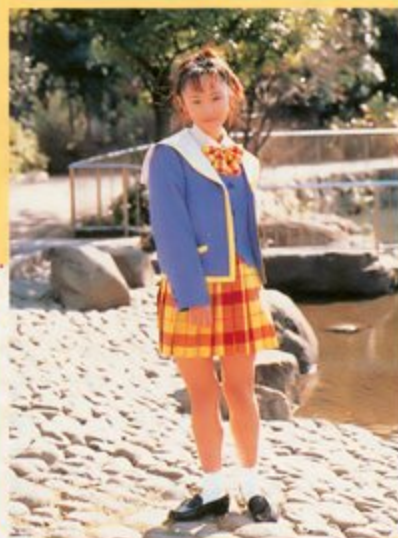
今月3日は「節分の日」。エルフ社内では、スタッフによる豆まきが行われた。豆だらけの中、下級生の開発が進行中！　開発部を覗くと思わず息を飲んでしまうくらい、びゅーてふるな開発画面にTamaも感激。涙が出てくるぅ……門井先生も大忙しの毎日。でも読者の皆さんから届いた年賀状は1枚1枚読んでいましたヨ。下級生の発売を楽しみに待っていてね！

同級生シリーズの新作グッズ到着!!

バンプレストの「とるとるキャッチャー」に、またまた「同級生」シリーズのグッズがラインナップされた。今回の新グッズは、2月に「とるとる同級生・同級生2　陶器のマグカップ」、4月には「とるとる同級生・同級生2　カラーライトフィギュア」が登場予定。マグカップは舞、美沙、亜子、桜子、唯のイラストがそれぞれ描かれている。これでドリンクを飲めば、さらにおいしさアップ!? カラーライトフィギュアはさとみ、舞、桜子、唯、友美のフィギュアがライトで発光するもの。どちらも、全てそろえておきたいファンにはたまらないグッズだ。

とるとる同級生・同級生2
陶器のマグカップ

カラーライトフィギュア
とるとる同級生・同級生2

同級生2制服残部僅少!!

以前サタマガで紹介したエルフオリジナル「同級生2」の制服が残りわずかとなった。制服メーカーに、生地の色や裁縫までをエルフが完全監修した、オフィシャル服といえるこの商品。手に入れるのは今しかない！　この制服に関してのお問い合わせは、ユーザーサポート（03-5377-0954）にお電話を!!

特典として同梱されるオリジナル校章も本格的な作りなのだ。

エルフ伝言板

フロアを目まぐるしく走り回る開発隊長。「竹刀を持つのは反則だよ〜(嘘)」。オリジナルグラフィック制作中のスタッフ一同より。

ハ〜イ、いつもご来店ありがとうございま〜す！　最近大忙しのエルフショップですが、オリジナルグッズをエルフの愛とともに取りそろえておりますので、ぜひぜひ寄ってみてくださいね。byエリー

18歳未満はお断りよ〜ん

「18歳未満お断り」なだけあって、Hシーンも任せなさい的ボリュームで迫ります。

●メタルアイ●

四方を山と海に囲まれたソルネアの町に住む主人公、フィンディル・ルードは16歳になった朝、行方不明になった親父の消息をつかむために狩人となる決心をする……。エルフのRPGとして名高い作品の本作。パソコンを持っている人はぜひプレイしてみるべし!!

エルフからのプレゼント

今回は「メタルアイ」のテレカを3名にプレゼント。ところで門井先生の年賀状コメントはもう読んだ？選ばれた人は超ラッキーだったね。届いたファンレターはすべてお渡ししているし、門井先生自身楽しみにしているぞ。サターン版「下級生」も順調に開発中とのことなので、このコーナーも負けじとガンバルぞ!! ハガキのあて先は〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク(株)　セガサターンマガジン編集部「ジャストミートエルフ2／21日号」係まで。締め切りは2月20日の消印まで有効。必ずこのコーナーの意見、感想を書いて送ってね。

Welcome to 門井亜矢World

今回は門井先生あてに届いた年賀状を先生自らがピックアップ。ハガキ1枚ごとにお返事と可愛い下級生キャラのイラストを描き下ろしてくれました(感激！)。

こんにちは。門井亜矢です。
たくさんの年賀状をありがとうございました!!
かわいい年賀状がたくさんで、一人で観ておわるにはもったいなーいッ という、もったいない精神にのっとり一部ですがみなさんにおひろめいたします。

第3回目よ!!

北海道／清河祐基

岐阜県／青木義典

わーい♪
みこちゃんなのだ♥
門井もみこちゃんLove²なのでうれしいです。
正月ははかま姿のみこちゃんが好きだったりします。

神奈川県／大内睦美

千葉県／成田吉弘

みごとなデザインだ成田君！
真奈美がかわいいぞ。
まねして、美雪にも牛服を着せてみました。

愛知県／鶴田政良

受験だとゆーのに年賀状をありがとうございました。
がんばって大きな花をさかせようね!!
お勉強がんばって下さい。
↑
こーゆーのは三月先生が言った方がいいのかな。

全部、おみせできなくて残念〜。
ほんとにみなさんありがとうございました♡

下級生で大忙しの門井亜矢先生に励ましのハガキを出そう

あて先は〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) セガサターンマガジン編集部「門井亜矢先生」あてまで。届いたハガキは編集部が責任を持って渡すので、みんなポストにGO!!

Welcome to 門井亜矢World
第3回／おわり

次回の4コママンガは主人公受難の学園生活をレポート!?

ゲームとアートの微妙な関係

GAME & ART

「浮遊」が人の根源的な欲求であるならば
ゲームがそれを満たそうとするのはとても自然なことだ。

第2回 舞い上がる、天使のように

作品2
「NiGHTS(ナイツ)」
セガ／1996.7.5
5,800円（7,800円）
ACT
マルコン対応

ゲームの楽しみには、何度も繰り返しやっているうちに「はまって」いくものと、スイッチを入れた瞬間に「あっ」と思わせられる、という2つのパターンがある。

数年前、初めて「ドラクエⅢ」をやった時が、後者の「あっ」だった。まだロールプレイングゲームがどういうものなのかも知らず、ゲームをセットして、「名前を入力して下さい」と指示されるままに「ヒデト」と入れた。そしてゲームを始めて、物語の主人公が「ヒデト」になっているのを知った瞬間の驚きは、まさに「あっ」だった。「ドラクエ」では、やり続けていくなかで、いろんな楽しみを味わったが、いまだに自分のなかに忘れずに残っているのは、ゲームを始めた瞬間の「あっ」という感覚だ。

『夢のなかでヨアキムにアンナの受胎を知らせる天使』ジオット作

この間やった「ナイツ」でも、ゲームを始めた瞬間に「あっ」がやってきた。とりあえず1回目だからと、説明書も読まずにスタートボタンを押してみた。もちろんこれがどんなゲームか、わかっていなかった。はじめに女の子か男の子のキャラクターを選ぶ。ぼくはかわいい女の子の方を選んだ。この子がゲームの主人公だ。

山の風景のなかを女の子が歩いていく。ぼくはコントローラーのボタンを、訳もわからずあちこち押した。その瞬間だ。女の子が宙に浮いた。そして飛び始めた。そうなるとは予想もしていなかった。まるで、ぼく自身の体が一瞬、浮かび上がったような気分だった。それくらい、何が起こったのかわからなかった。

この「瞬間」は最高だった。

「ナイツ」を何度か繰り返していくうちに、このゲームが何を目的にして、何を競うゲームなのか、事情が飲み込めてきた。しかし初めてこのゲームをやった瞬間の「あっ」の快感は、今も消えてはいない。

ぼくはこのゲームを、ただ主人公が「浮遊する」ことだけを楽しむためにやったりもする。主人公を崖っぷちに立たせて、ゆっくりジャンプさせる。そしてそのまま着地させる。これを2、3度繰り返した後、えいっとばかりに浮遊させる。そのタイミングを楽しむだけで、けっこう満足したりする。アクロバット飛行中に高速回転させたり、ゆっくり着地させたりして「浮遊する」気分を楽しんでいる。

ぼくは何よりこの浮遊感が好きだ。先日、エジプトの紅海でダイビングを楽しんできた。その時の感覚に似ている。ダイビングは水中を上に行ったり下に行ったり、回転したり、自由な浮遊感を味わうことができる。とくに紅海の水はとてつもなく透明で、そこに水がないのでは、とすら思えてしまう。水のなかを漂うというより、空を飛んでいる感じなのだ。「ナイツ」でアクロバット飛行を楽しみながら、ぼくは紅海でのダイビングの思い出を重ねていた。

このような「浮遊する」感じは、昔から絵画のなかにも描かれてきた。とくに天使の絵などがそうだ。背中に羽を生やし、宙を飛んでいる光景は、当時の人々の「浮遊感」を楽しませていたことだろう。

それが今やゲームで楽しめる。しかもコントローラーの操作しだいで、こちらの思うままに回転したり、高速で飛んだりできる。ぼくも、時には得点を競うことに集中したりもするが、飛行そのものを楽しんでいると、そのような競争は余分な雑念にすら思えてくる。

ゲームには「ゲーム」以外の楽しみ方もあるのだ。

フセ博士
布施英利（ふせ ひでと）。東京藝術大学・大学院博士課程修了（芸術学）。ブラジルの森から帰ると、すぐに沖縄へ旅立ってしまった博士。「海・森・都市」をテーマに地球規模のフィールドワークを展開。著書に「電脳版・文章読本」などがある。

週刊布施アカデミア
焼き肉が好きなフセ博士。私も焼き肉にはウルサイわよ、なアナタ。「電脳布施アカデミア《http：//www.so-net.or.jp/FuseAcademia》」で、博士と焼き肉論を展開してみては？

It's Powerful! セガAM3研 Rush!!

AM3研の広報カトー少佐、出陣!!

おなじみ「ぺ〜あ〜のイラストコーナー」に加え、今回はAM3研広報・のりまきの後輩であるカトー少佐がコラムデビュー!! これから応援よろしくね!!

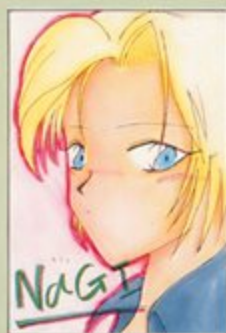
SEGA AM R&D DEPT. #3

AM3研ぺ〜あ〜の『ラスブロ』イラストコーナーVol.14

ラスブロでバレンタイン

ぺ〜あ〜のお気に入り

P.N.ひよたろう

感情を上手く表現できない子って結構いると思うのです。ましてやチョコを渡すなんて。だからこそこんな子から告白されたら……ね。

P.N.いちごみるく

ほのぼのとした梛のイラストって新鮮ですね。頬を染めた表情も結構いい感じですな。このイラストって何か懐かしい感じがするなぁ。

P.N.亜希魚

優作はともかく、梛と拳(兄)の参加で激しい争奪戦が展開中。しかも今回はこのパターンの投稿がやたらと多いぞ!!(笑)

P.N.ヒグチエリカ

バレンタインチョコを渡すはずだが、洋子が黒澤の背後を取ったばっかりに、変に緊張感のあるシーンになっているような気がする。

P.N.神風光

このリサのように、失ってみてから大切なものに気が付くってことはよくあるよね。このような想いをしたことがある人も多いはず。

皆さんからの「ラスブロ」に関するイラストを大募集中/愛のこもったAM3研宛ての応援の手紙などもどんどん募集しているぞ。あて先は〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) セガサターンマガジン編集部「AM3研Rush!!ラスブロイラストコーナー」係まで送ってね。

カトー少佐の"AM3FREAKS" 写真の男がボクだっ!の巻

どうもですっ!! AM3研広報のカトーです。以後お見知りおきください。1/31号の本誌で、"AM3研新作タイトル大発表!!"って言ってましたが、今号では発表できなくなってしまいました。ゴメンなさいっ!! えっ? その"理由"ってヤツを聞きたいって? はっはぁ〜ん、ではお話ししましょう。

それは先週のこと、六本木にある行き付けのショットバーで、私に1人の女が声を掛けてきた。

「貴方、AM3研広報の方でしょ?」

私は女に背中を向けたまま頷いた。

「隣りに座ってもよろしいかしら?」

そう言いながら女は、私に身体を擦り寄せるように隣りに腰を下ろした。

「貴方の部署のゲームって面白いわね、どれも個性的だし……」

「そうかい、気に入ってもらえて嬉しいよ……」

私はそう言いながら、バーテンに同じ物をもう一杯頼んだ。

「今度のAOUショーで、貴方の部署も新作出されるのよね。どんなゲームなのかしら……楽しみだわ……」

そう言いながら女は私の頬に触れた。

「ねぇ、教えてくださらない……。オ・ネ・ガ・イ……。教えてくださるなら……いいのよ、フフッ……」

濡れた唇に微笑を浮かべながら、女は意味深な言葉を私に投げた。その瞬間、私の脳はスパークし、全ての思考回路が停止した。そしてあれがこーなって、これがこーなってグルグル〜ってなって、ド〜ンとなったために、新作タイトルの記事掲載ができなくなってしまったのです。ホントに申し訳ない……トホホ。でも、AOUショーにはAM3研が満を持して出すこの超大作

タイトルが出展されます。皆さん絶対来てくださいねっ!! それはそうと、このコーナーのイラスト(左上のヤツね)を募集しますっ!! ボクのイラストをロゴっぽくアレンジしてどんどん送ってください。採用された方の作品は、このコーナーでずっと使っていきたいと思っています。よろしくっ!!

OFFICIAL CORNER

PRESENTED by SEGA

AM R&D DEPT.#2

http://www.sega.co.jp/AM2/

AM2研 EXPRESS WEEKLY Vol.39

2月19～20日に開催されるAOUショーを前に、その見どころやAM2研の最新の近況などを鈴木裕部長に聞いたぞ。ウメちゃんの香港事情レポートも楽しいよ。

CONTENTS

いよいよ本格始動！ AOUショーの見どころと鈴木裕の最新作とは!!

YU SUZUKI

AM R&D DEPT.#2 AM2研部長 鈴木 裕

年末年始はちゃんと休みが取れたという鈴木部長。ちょっと油断して風邪をひいたとも。いよいよ本業を本格始動か!?

バーチャストライカー2のMODEL3がスゴイ！

本誌■年末は作品のリリースも一段落して、そろそろ次のスタートを開始される頃かなと思って、お伺いしたのですが、最近はどんな感じで？

鈴木■そうですね。年末は「DIGITAL DANCE MIX 安室奈美恵」を仕上げるのが大変だったんですが、やはり短期間であそこまでやるのは、ちょっとツライものがありましたね(笑)。最近はアーケードにリリースされている、名越の「スカッドレース」のツインタイプ(※通信対戦台)の投入に向けて、チューニングの手伝いとかをやってました。詳しいことは名越のほうからお話があると思いますが(※次号掲載予定)、ツインタイプでは、ゲーム性の大幅なリニューアルや車の挙動の変更をする予定でして、今アーケードで遊べるシングルタイプのものよりも、かなりスゴイものになると思いますよ。もちろん今出ているものも十分楽しめるのですが、ツイン仕様のものは、さらに熱く車の競り合いと対戦が味わえると思います。

本誌■「スカッドレース」はMODEL 3初のレースゲームになるわけですが、そのへん鈴木部長はどのように見ていますか？

鈴木■もともとMODEL 3を使っていますので、映像的な部分のスゴさは当然なんですが、1つのドライブゲームとして見ても、今までのどの作品よりも明らかにワンランク次元の違うものだと思いますね。特に今作っているツインタイプのものは、敵車のコントロール、プレイヤーの操作感覚など、すべての面で非常に進化していると思います。また、MODEL 3というものについて見るならば、今回の「スカッドレース」には間に合わなかったんですが、今後MODEL 3のバージョン2.0になった時には、あらゆる意味で従来のMODEL 3の2倍近いポリゴン表示を体感できると思いますね。今度出る「バーチャストライカー2」も非常に素晴らしいものになっていますが、僕としては早くバージョン2.0の映像をお見せしたいと思いますね。

本誌■CGボードの進化という点について、鈴木部長は将来的な目標をどのようなところに見ていらっしゃるのでしょうか？

鈴木■う～ん、具体的なことって、あんまりしゃべれないんですけど(笑)、言ってもいい範囲で言うのなら、おそらく500万ポリゴン以上出

AM2研新作CHECK! 進化を続けるMODEL3！「スカッドレース」もより熱く！

「ひとくちにMODEL 3と言っても、あれだけの大きなシステムがすべての部分で完全にバランス良く動くというのは、なかなか最初からはできないんですよ。ですから、作品の制作と並行して、それらの改良がなされていくわけなんですね」と、鈴木裕部長が語るセガ最強のCGボード〝MODEL 3〟。「バーチャファイター3」でのデビュー以来、じつはこの最新のボードも、常にバージョンアップがされてきているのだ。「MODEL 3で言うと、最初にAOUショーのお披露目の時に使っていたのがバージョン1.0。製品版の『VF3』で使われているのがバージョン1.2です。『スカッドレース』と『バーチャストライカー2』ではバージョンの1.5が使われているんですが、近々MODEL 3は、バージョン2.0にまで進化する予定です。車もそうなんですが、同じ車でも〝チューンナップ〟すると本来以上の性能が引き出せますよね。CGボードも同じようなもので、バージョン2.0は『VF3』の倍近くの表現力を感じると思いますよ(鈴木)」。驚異の映像はそう遠くない日に見れる!?

MODEL3 Ver1.02 バーチャファイター3 '96年9月リリース

昨年2月のAOUショーで公開された「バーチャファイター3」のデモンストレーション。製品版ではさらにバージョンの上がったボードに。

MODEL3 Ver1.5 スカッドレース '96年12月リリース

好評稼動中の「スカッドレース」では、MODEL 3のバージョン1.5が使われた。3月までに登場のツインタイプは、さらにゲーム性アップ！

MODEL3 Ver1.5 バーチャストライカー2 '97年春リリース予定

次号でついにそのベールを脱ぐ「バーチャストライカー2」は、前作をはるかに超えた映像が展開される！ MODEL 3最新作の威力を見よ！

※上の画面は「バーチャストライカー」のものです。

サターン版「VF3」新作の近況は？

ほとんどのチームが今は一斉に充電期に。サターン版「VF3」のリーダーは誰に？

しても、あまり意味はないでしょうね。今はまだそこまで達していないせいもあって、各社ともポリゴン数をやたらと上げていく方向にありますよね。でも、本当は見た目の変化が一番大切なわけでして、それぐらいのレベルになってくると、密度を倍密にしてもあまり見た目に変化は出てこないんですね。絹には絹の、麻には麻の、金属には金属の質感を出すのにちょうどいい密度というのがあって、それ以上はポリゴンを表示する努力に応じて、見た目の効果がちゃんと出てくれるわけではないんですよ。ですから、今はポリゴン、ポリゴンですけど、2～3年先はもうそんな時代じゃないと思います。あえて言えば必要となってくるのは、トータルのバランス。そんな部分が大切になってくると思いますね。

本誌■なるほど。ところで、鈴木部長は、年末で仕事的に一区切りされたということで、そろそろ本業のほうも次のプロジェクトにかかりつつあるのかな？という気がするのですが、そのへんはいかがです？

鈴木■次に僕がやる新しいプロジェクトはだいたい決まってきましたよ。

本誌■それはアーケードで？

鈴木■アーケードですね。正式発表の時は、華々しくやろうと思っていますが、僕1人じゃなくて、どこかの誰かと一緒に組んで、こんなことをやる予定ですっていう感じで発表すると思います。

本誌■時期的に発表はいつ頃に？

鈴木■発表はできるだけ早くしたいと思いますね。これに関しては、早く発表してアイデアをコピーされるとか心配するようなものでもないですから、できるだけ早い時期に発表すると思いますよ。

本誌■早く発表される時期がくるといいですね。楽しみにしています。ところで、そろそろAOUショーも近くなってきましたが、AM2研さんの今年のラインナップは、どんな感じになるのでしょうか？

鈴木■AOUショーでは、「バーチャストライカー2」と「スカッドレース」の通信タイプを出す予定ですので、それぞれぜひ実際に遊んでほしいと思いますね。特に「スカッドレース」のほうは、腕に自信のある方は、その違いを確かめてほしいと思います。あと、全体のラインナップとしては、今年はもう少しメリハリをつける感じになると思いますね。名越なんかとは、毎年最初に「リセット入れよう」なんて言うんですけど、実際それが実行されることなんてありませんから(笑)、今年もいろいろ出すと思いますよ。ただ、1つ言えるのは、業務用の最先端のゲームを作ろうっていう人間が、「家庭用に完全移植」なんていう言葉は気軽に言ってはダメだと思いますね。もちろん、家庭用ゲーム機のユーザーの方には「完全移植」というのは魅力的な言葉なんですが、本当はレーシングカーと市販の車の性能が同じ土俵で語られては困るので(笑)。業務用は、それこそ家庭用が逆立ちしても追いつかないような遙か上のものを提供すべきだと思います。そして、家庭用にはその本来の部分の面白さを移植して、見た目は落ちてはいても、そのへんのゲームよりは全然面白いっていう見せ方をする。そんなキチンとした住み分けをしていくことが必要だと思いますね。最近はアメリカでPC市場の伸びも非常に高いですから、将来的には日本でも必ず伸びてくるPC市場と家庭用ゲーム機、そしてアーケードゲームの3つの住み分けをスマートにできるといいですね。

本誌■そういう話の後で、ちょっと聞きにくいんですけど、発表以来前人気No.1のサターン版「バーチャファイター3」ですが、実作業のほうの近況は、何か進展とかありますでしょうか？

鈴木■うーん、サターン版「VF3」に関しては、現時点ではあまり話せることってないんですよね。技術的な面ではもうできるんですけど、じつはまだ最終的な開発チームが決まってなくて……。ここのところ、AM2研としては珍しく、かなり多くの開発ラインが一斉に終了してきているんですね。サターンでは、「バーチャコップ2」「ファイターズ メガミックス」「DIGITAL DANCE MIX安室奈美恵」が終わってますし、アーケードのほうも、僕の「バーチャファイター3」のチーム、名越の「スカッドレース」が終わって、春には三船の「ストライカー2」のチームも終わってくる……。ですから、今のところ技術的に「VF3」ができるメドは立っているんですけど、どのメンバーでやるか、迷っているところなんですね。例えばあのメンバーならできるなという目星もついているんですけど、逆にこういう組み合わせのメンバーを集めると、面白いスポーツゲームが作れるなとか、とにかくいろいろスタッフリングを考えているところなんです。やっぱり誰に何をやらすとか、どんなゲームを手掛けるとかは、非常に大切なことでして、今回は一気にそのへんが、組み合わせ次第でいろんな可能性を含んでいる。それだけに、なかなかすぐに決められないでいるんですね。ですから、サターン版「VF3」に関しては、そのへんが決まるまでもう少し待ってほしいと思うんですよ。

本誌■それでは、技術的にはある程度メドは立ってはいるけど、スタッフがまだ決まってないと。

鈴木■技術的にはなんとかなると思うんですよ。サターンは近いうちに他の発表もいろいろしますので、こちらも期待しててほしいですね。

（1月20日、セガAM2研にて収録）

「今年はジャッキーとサラで何か作りたいですね」

「今年はサラとパイだけでなく、ジャッキーとサラの組み合わせでも、何かサターンでやりたいですね」と鈴木部長。サラのようなキャラクターはワールドワイドに展開したいとも。

サターンの新作、早くも多数がスタンバイ!?

AM2研新作CHECK!

DIGITAL DANCE MIXは早くも大物で2作目始動！

「これからサターンの新作もいろいろ発表するので、期待しててください(鈴木)」という今後のAM2研の新作ラインナップ。今のところ公式に発表されているAM2研サターンタイトルが「バーチャファイター3」だけなのは、みんなも知っての通りだが、鈴木部長によると『DIGITAL DANCE MIX』の続編は、今アーティストが2人ほど動いている真っ最中です。どの方が先になるかは未定ですが、2作目、3作目以降は、今まで入れてなかったすごく面白いフィーチャーも入れる予定ですので、非常に面白いと思いますよ。このシリーズはこれからもたくさん出したいと思いますが、以前言っていたサラ＆パイの企画も、もう歌詞の作業にまで入ってます。ぜひお楽しみに」とのこと。じつは想像しているよりも、たくさんの本数がリリースされそうなこのシリーズ。続報に注目だ！

DIGITAL DANCE MIXシリーズ

早くも安室奈美恵に続いて、第2弾、第3弾のアーティストと交渉の真っ最中だとか。またまたあっと驚く大物が登場するかも。

DIGITAL DANCE MIXサラ＆パイ

サラとパイの番外編も「楽曲はもう発注しまして、今は歌詞の打ち合せをやるところです(鈴木)」と順調な模様(※写真は「CGポートレート」より)。

バーチャファイター3

注目のサターン版「バーチャファイター3」はスタッフリングの最中とか。早くその姿を見たいよね(※画面はアーケード版のものです)。

パブリシティ・ウメの 香港JAMMAショーレポート

96年11月28～30日に開催された香港JAMMAショーを、AM2研ウメがレポート。メーカーとゲーマーの両視点から、香港のゲーム事情に鋭く迫るぞ！

まずは香港のオタク事情をチェック!!

日本のアニメやゲームは香港ではどうなのか、まずはその報告からいくよ。

香港は九龍にある繁華街・旺角。ここにある信和中心というビルは、アニメ、アイドル、ゲームなどなどマニアックな趣味の店がいっぱい詰まった複合ビルで、中はそれらに群がる若者で熱気に溢れていた。

特に目についたのは、ときメモ、同級生に代表される、美少女キャラ達。これらは日本特有の市場だと思っていたが、ここ香港でも事情は日本とまったく同じだったのには、マジで驚かされた。フィギュアを扱う店のディスプレイは、すべて日本のアニメ及びゲームキャラだし、エヴァのセル画も売ってるし、女子高生はスラムダンクの二頭身バージョンのキーホルダーを鞄にぶら下げてるし……。結局、日本でイケてるキャラは、香港でもイケてるってことね。

大人気 日本のキャラクター

ポピーの超合金が売っている！　しかも、その下はエヴァのポストカードか？

ギャルゲーも日本もの旋風！

ときメモも大人気おいおい、それUFOキャッチャーのプライズだよ。でも、香港の人たちは日本語で話しかけられて理解できるのか、疑問である。

さてJAMMAショーは？

JAMMAが異国の地でショーを主催するということは、日本が香港に対して売り込みを仕掛けているということなんだよね。

セガ

まずは我らがセガブースなんだけど、ウチのイチオシはすでに発売済の「ツーリングカー」ということで、少々寂しい気がした。しかしこれはJAMMAショーの雰囲気そのものがそうなので、仕方がないかもしれない。その他は「セガスキースーパーG」「VF３」に人気集中。プリント倶楽部はまずまずと言ったところだが、これまで日本のアミューズメントのほとんどを受け入れてくれた香港、はたしてプリクラもこれにあてはまるのか興味津々だ。これはプレイ料金が一番の問題だろうなぁ。東尖沙咀の複合アミューズメントビル１階にプリクラが設置してあったんだけど、１プレイHK$30.00（約¥450）はちょっと高いかな？

ツーリングカーに熱中する香港の人たち。こうして写真を見ると、まるで日本のようだね。通信対戦は全世界共通の楽しみ方で、街のアーケードでは「デイトナUSA」などに人気集中。

こちらは「VF３」。対戦台はまだまだ少なく、コメガロで稼働している店が多かったな。プレイ料金も高めだったし。

香港CHECK! 酒井法子に群がる若人たち

セガブースで一番の人気だったのが、意外や意外、ポスターベンダー。というのは、その景品が香港で人気絶頂のアイドル、酒井法子のポスターだったから。ポスター目当てに群がる香港のアイドル追っかけ少年は、正しく日本のそれと同じ。世界共通だねー。

他には、ともさかりえが人気みたい。

SNK

全ブースの中で最も長い行列ができたのが、SNKブースの受付。ノベルティのポスターを求める人が殺到し、行列が会場の外周1/3ほどにまでなったほどだ。いやー、太っ腹！

対戦格闘ゲームを使用して大会を開くなど、ネオジオパワーは、いまだ健在といったところか。キャラの育て方はさすが。

カプコン

ストEXが一番人気。大きなプロジェクタのせいか、絵的には粗く感じたけど、動きは文句なし。操作感覚が昔のストⅡにかなり近く、調整の苦労がしのばれる。

９月に開催された幕張のJAMMAでは参考出展だったけど、香港JAMMAではもう製品版に仕上がっていた。個人的にはすごい好き。

ナムコ

純粋にゲームだけで一番のギャラリーを集めていたのが、『鉄拳３』だった。一目で３と思わせるようなインパクトはなかったけど、開発度30%ということなのでこれからに期待。

撮影禁止だったので、これ以上はちょっと勘弁願いたい。帰国後に判明したことだが、基板はシステム11のバージョンアップ版だとか。

巷のゲームももれなくチェック!!

予想通り、アーケード&コンシューマのどちらも、日本製ゲームの独壇場。やはり対戦格闘は強い!

アーケードゲームの場合

大きな街を回ったけど、ロケーションの立地条件やシチュエーションなども日本とそっくり。しかも、大きくて明るい雰囲気のATP系、怪しい雰囲気のアングラ系、現実逃避している浪人生がいっぱいいそうな学生系などなど、通り一本違うだけで全く違ったロケーションが存在する。

逆に予想外だったのが筐体。アメリカではアップライトが主流だけど、香港はアストロ&バーサスがほとんど。ここは日本かと錯覚するほどだ。

プレイ料金はお店によってバラバラなんだけど、だいたいHK$3~4が相場。VF3はどこもコメガロで稼働していて、HK$5とちょっと高め。シングル稼働を見る限り、プレイヤーのレベルはかなり高そうと見た。

コンシューマーの場合

ゲームソフトを扱う店も当然多かったが、特にこれがブレイクしているというソフトはなかったな。

驚いたのが、サターン版バーチャコップ2&新バーチャガン、セガサターン・クリスマスナイツパックが、もうすでに売っていたということ(11/28の段階で)。そればかりか、日本では3日後に発売するサターン版「バーチャロン」までもが売っていたのには驚かされた。一体、香港の人たちはどういうルートを持っているのだろうか……。

香港の人たちは、日本のユーザーと同じようにゲームキャラに没頭している。ってことは、日本と同じ商売のやり方がそのまま通用するはずで、香港コミケ、香港コスパなど、絶対にイケると思うな。

その他、足で稼いだ情報満載!!

せっかくの香港、ショー見学だけじゃもったいないよね。会社の出張とは思えないほどの情報量だぞ。

香港情報 1 お約束の、コンピュータソフト情報!

深水埗というエリアは、いわゆる電脳街。お約束の〝香港=コピー無法地帯〟とは、ここのこと。

コピーソフトというとファミコンの100in1などがお馴染だけど今はCD-ROM時代なので、そういうソフトはゲームボーイのみだとか。

で、今日の深水埗の主力商品は、ウィンドウズソフトということになるらしい。もう何でも3枚HK$100で、全てが違法コピー品。正規のソフトを売っている店がかわいそうなぐらい。1本HK$600ぐらいで売っているその隣の店で、3枚HK$100……。

〝電脳〟でコンピュータを意味するらしい。アキバのような雰囲気だ。

「コピー品売るな!」って注意しようと思ったけど、恐くてやめました。

香港CHECK! 治安、交通、どちらもばっちり!!

まず、治安は非常によい。大きな街は警官が絶えずパトロールしているし、深夜12時に一人で路面電車に乗ってもちっとも恐くないし。裏路地にでも入り込まない限り大丈夫(たぶん)。

地下鉄も、何だかアングラで怖いというイメージを持つと思うけど、非常に明るくて快適。終電近くの夜24時でも全然平気なので、実際試してみるのもいいだろう。あと、フェリーも夜景がキレイでオススメだ。

九龍の尖沙咀は香港一の繁華街として必ずガイドブックのトップに紹介されるエリアだが、外国人観光客向けのミヤゲ屋が多いということで、歩いている人はほとんどが観光客。もう京都か浅草状態で、個人的には気に入らなかった。逆にオススメは旺角という街。地元の人向けの店がいっぱいで、物価も安くて活気があった。

腹が減ったら、言葉が通じなくて苦労するかもしれないけど、地元の大衆食堂にチャレンジしてみては? いつもファーストフード店やマックとかじゃもったいないもんね。

夕暮れの尖沙咀。この騒々しさが「香港に来ているんだぁ!」と感じさせてくれる。

香港情報 2 香港の若者文化とファッションは?

香港という国は「日本で流行っているものは何でも取り入れるべき」というスタンスらしく、若者ファッションも日本とまるで同じ。

茶パツにピアスは当たり前で、ズボンもズリ下げ、見るからに「趣味はバスケとスケボーです」という若者がいっぱい。靴はナイキ、時計はGショックかスプーンが人気。

オレが抱いていた「汚くてゴミゴミした街」というイメージはそこにはなく、近代的なショッピングセンターには日本でもお馴染みのDCブランドショップがいっぱい。香港人は、みんなお洒落である。

ナイキは香港でも人気だけど、それでも日本より安かった。95青が3万だもんな。

香港情報 3 レベル高いぜ、香港の女の子!

香港の女子高生は日本と同じ様な制服着用。さすがに日本ほど刺激的な服装は流行ってなかったけど、ここまで日本と同じだったら真似してほしいな。

これで茶パツにルーズソックスだったら渋谷でも通用するぞっていうぐらい、レベルは高かったぞ。

みんな脚が細くてスタイルがいい。しかも、美人が多いぞ!

太っ腹 ウメちゃんの 読者プレゼントだよー!

恒例の読者プレゼントは、ポケットマネーで買ってきた怪しいグッズいろいろ。いかにも香港というアイテムを取り揃えておりますので、記事の感想やAM2研へのご意見を添えて、下記の住所へお送り下さい。

〒103 東京都中央区日本橋箱崎24-1 ソフトバンク サタマガ編集部 香港係まで。2月28日の消印有効。

香港ならではの各種グッズ。おいおい、そんなものまでプレゼントしていいのか!?

インターネットでは、さらに奥深くまで突っ込んだレポートを楽しめます。是非見てね。URLは「http://www. sega. co. jp/AM2/」です。

AM2研㊙情報局 VIRTUA SURF(バーチャサーフ)

ウメです。前号で変えると言ってたバーチャサーフですが、次号あたりでリニューコーナーにできそうです。気長に待っててね。

リニューアルは次号で

AM2研 NET WORKER ウメ

たまごっちは、社会人には向いてないと悟りを開く。

みなさんこんにちは、ウメです。AOUショーが近くて、大忙し。来週のサタマガでは、いよいよストライカー2の画面写真が公開になりますので、乞うご期待／　というわけで、今週もいってみよー。

「ファイターズ メガミックス」、容量の都合でちょっと不都合もあります。大目に見てね。

●「ファイターズメガミックス」に関する大いなる疑問。リオンの翻身低膝のモーションが、パイの背身挑掌になるのはなぜ？　（浦和市・野島一期）
ウメ■「メガミックス」はアーケードの移植ではなく、コンシューマーオリジナル作品なので、何でもアリなのです。
●以前、某誌でカゲの〝葉呀龍〟は某マンガの〝バカルン〟からとったと書いてありましたが、サラのムーンサルトは〝マサルさん〟第1話の〝ムーンマサルト〟から取ったんですか？　（福島県・みーたん）
●うすた京介さんが週刊少年ジャ◯プで言ってた、ウメさんにもらったイイものって何ですか？　（世田谷区・高橋玲子）
ウメ■うーん、〝ムーンマサルト〟考えすぎ（笑）。でもAM2研にはマサルさんファンが多いのは事実で、オレもファンだったりします。特にサターン版「バーチャコップ2」チーム内で大流行、ヒゲ部まで設立してしまう始末（トホホ）。うすた先生にあげたイイものというのは、秘密です。先生は大歓迎しますので、また遊びにきてほしいですね。
●最近、VFキッズのキャラが大好きになってしまい、UFOプッシャーに2万円つぎ込んで、全キャラ揃えました。キッズを使ったキャラクター商品をたくさん作ってください。　（神奈川県・田中秀康）
ウメ■ありがとうございます。キッズはいろいろなメーカーさんからお話をいただき、各社からランチボックス、ピンズ、キーホルダー、鉛筆、ノート、消しゴム、筆箱、下敷き、マウスパッド、などなどが発売されていますので、頑張って集めてください。個人的なイチオシはコットン地の布。子供の頃、お母さんに弁当袋とか枕袋とか作ってもらった経験があると思いますが、その布ですね。
●「ファイティングバイパーズ」の、UFOキャッチャー用リアルフィギアの2Pカラーバージョンは出ないのでしょうか？　他キャラはともかく、ハニーだけはっ／　くまちゃん、アロハハニー、制服ハニーなどなど、絶対出すべきです／　（山梨県・ハンドバッグ職人）
ウメ■これ、個人的にもほしいっすねぇ。担当に伝えておきます。UFOキャッチャーのリアルフィギアって、デキがいいですよね。でも、どの店もサンマンだけ余まってますけど（笑）。
●「VF3」のサントラを買ったんですが、〝Leon In The Library〟のLeonってリオンのことですか？　それとも何か意味があるとか？　（静岡県・真夜中リオン）
ウメ■光吉より「すみません、僕が書いた原稿がそうなってました。でも、みなさんよく見てますねぇ」（笑）。とのこと。
　バーチャサーフでは、みなさまからのお便りをお待ちしております。採用の近道はなるべくハガキで応募、そしてタイトルごとにハガキを分けるのがポイント。　風邪など引かないようにね／

こちらは「バーチャファイターキッズ」の弁当箱。かわいく描き起こされたピクニックシーンが最高っす。

どうせなら小学生ハニーのフィギュアも作ってほしいところだよね。お相手のホーネット号も可です。

AM2研ギャラリー

毎日みんなの力作が送られてくるAM2研関連イラスト。最近は「ファイターズ メガミックス」がらみで、そのへんのイラストが多いぞ。

◀埼玉県・菊夜

髪を下ろしたリオン。なかなかいいっすねぇ。僕もTシャツほしー。

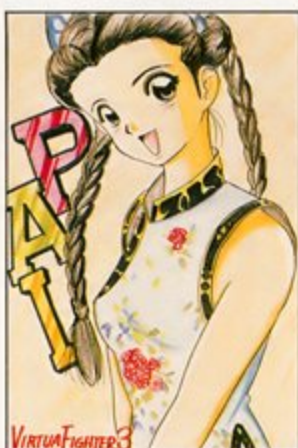
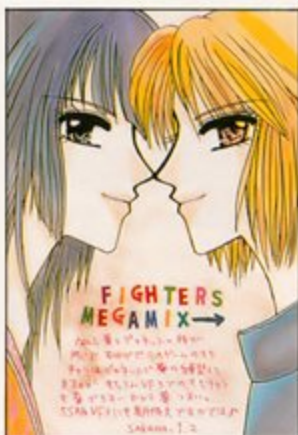
◀北海道・XX

パイはいつまでもかわいくいきたいよね。チャイナドレスもグーす。

◀富山県・上本ヲメツ

エンディングで脱いでるトキオ。ハニーのCGもドキドキもの。

◀神奈川県・可野みゆき

かわいいサラ。弱くてもついついキッズサラを使いたくなるよね？

◀東京都・亜樹

葵とジャネット。思わぬ拾い物にみんなも感激したよね。練習練習。

◀鹿児島県・TOM.T

今度は武器破壊だけでなく、武器の取り合いなんてのもいいかも？

ハガキ大募集!!

採用者から抽選でTシャツ＋αが当たるぞ!!

AM2研と「サタマガ」編集部共同製作の特製Tシャツ。デザインは有井伸孝氏。

「AM2研EXPRESS WEEKLY」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM2研が直接答えてくれるよ。ハガキは直接AM2研に渡すから、今後の作品（音楽を含む）への意見や要望も、制作の参考にされるかもしれないぞ。採用者には抽選で特製Tシャツ＋αをあげちゃうからね。

SEGA SATURN SOFT REVIEW

発売前ソフトプレイ
気になるソフトは要チェック!!

セガサターンソフトレビュー

2月7日〜2月14日

装いも一新して始まったソフトレビュー。このコーナーも週刊で最新ソフトを扱っていくぞ。詳しくなったデータも注目。

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。CDソフトということをご理解いただき、購入の"参考意見"としてご覧ください。

REVIEWERS

Lady Users Group 女性ユーザーズ 構成員

●柳田理子 ●青山ようこ ●出口かおり ●鈴木あつこ ●稲垣美緒

久しぶりに家に帰ったら、飼い犬に出血するまで噛まれた。必死のサービスでやっと懐いたと思ったのに、気が付けば4日も会ってないや。(あつこ)

Game Mania Group ハイローラーズ 構成員

●池袋サラ ●ロンドン小林 ●ガイア佐伯 ●明石家サンマン ●MAN次郎

なんと！　わたくしがハイローラーズの一員にあいなりました。最近フリーになったので、わからないこと多すぎっス。馬鹿なもんで。(MAN次郎)

Guest Game Writers ゲストライターズ 構成員

●TETSU ●リアル鈴木 ●綱島不二屋 ●ジャムおじさん ●高坂亮一／他

最近ヤバイことに気が付いた。受ける仕事の90％以上がギャルゲー。しかも週刊の忙しさでプレイしてないギャルゲーも溜まってる。ヤバイ。(健崩)

発売予定ソフト

バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム

2月14日発売

使用サンプルの完成度	100%
難易度	難
平均点	6.33

●アクレイムジャパン
●5,800円(全年齢推奨)
●ACT(格闘アクション)
●制限コンティニュー制
●1人〜2人用(協力)

ゴッサム・シティの平和を守れ!
アメリカで人気のあった格闘ACTが登場！　おなじみバットマンと怪盗ロビンが活躍。

2人は3段階にレベルアップ。より強力に！

Vol.2　95Pへ

女性ユーザーズ：バットマン好きなら女性でも

メガドラのバットマンリターンズ（セガですが）を思い出しつつ、バットマンの変貌に驚いたりして。と言ってもこれはアーケードゲームの移植なので当たり前か。しかし大味なのも、難易度下げても初心者にシンドイのも、ローカライズしてないのも、ついでにバットマン知らないと訳わかんないのも、やっぱり……。ただ、グラフィックはすんごくキレイ。海外ものには珍しく、女性にもオススメしたくなってしまった。が、「こんなキレイなのはアクレイムっぽくない」なんて思っちゃったりして。でも本当は喜ぶべきよね。(ようこ)

7

ハイローラーズ：なんだかいまいち

同じ横スクロールアクションの「エイリアンVSプレデター」なんかと比べると、いまいちかと……。気になった点をいくつか挙げると、まず、操作性の悪さ。素早く、すべるようなキャラクターの動きが非常に扱いづらい。次に、達成感のなさ。ステージクリアしても、派手なエフェクトがかかるわけでも、音楽が変わるわけでもないので、だらだらした感じでゲームが進んでいく。やはり、「やったぜ！」という感じが欲しい。なんだか、オープニングとキャラクター選択画面のかっこよさにだまされた感じ。なんだかなぁ。(明石家)

5

ゲストライターズ：サターンでやるメガドラゲーム!?

これほどのソフトがアーケードゲームとして通用してしまうというのが、アメリカのスゴいところ。やたらとハデな演出とは逆に、ゲーム自体は大味そのもの。動きはツルツルと変だし、敵に捕まったら最後、死ぬまでハメられる。今の時代では考えられないほどのものだが、こういうゲームに少なからずとも愛を感じてしまうのは、元メガドライバーの宿命なのだろうか!?と思っているユーザーにはぴったりの作品。一般人には絶対に薦めない(薦めたくない!?)。あまりに難しすぎるので、フリープレイは欲しかったところ。(TETSU)

7

天城紫苑

2月14日発売

使用サンプルの完成度	98%
難易度	普
平均点	5.66

●クリップハウス
●6,800円(18歳以上推奨)
●ADV(アドベンチャー)
●バックアップ(1コ・25ブロック)
●1人プレイのみ

○曜サスペンス風…?
実在の旅館でおこる連続殺人。君は松本コンチータ演ずる、探偵の助手として活躍しよう。

本編中所々に、松本のデータが隠されている。

Vol.2　165Pへ

女性ユーザーズ：色気も中途半端だとツラいよね

これ、ほとんどサウンドノベル状態だね。操作するのなんて、分岐に絡んだ序盤部分だけだもの。まあ1プレイ、2時間程度なので、マルチエンディング見たさに何度かプレイしようと思えるかな。ただ、主役が元AV嬢なだけにところどころお色気を意識したカットが入るんだけど、どうもソソらないのよ。個人的にあの喰われそうな唇が嫌いなのもあるんだけど。また登場人物の設定が濃いうえ、やたらとエッチ後をにおわすカットの多いこと(笑)。極限状態だと本能が勝るっ、てコトを教えてくれるソフトよね。(かおり)

6

ハイローラーズ：エッチな要素はまるでなし!

まあデジタルノベル風アドベンチャーゲームといっておきましょうか。ストーリーは天才作家が探偵事務所を開き、旅館で起こる難事件を解決していくもの……、なのだが出演する人物のアヤしい雰囲気と役柄がマッチしすぎて笑える。でも、松本コンチータの天然ボケがゲーム上で見れないのが残念。それと、実写取り込みのムービー画面が奇麗じゃなくてがっかり。まあ、ミステリー部分の演出は面白く、ストーリーが分岐されているので何回も遊べるでしょう。実写取り込みものや、コンチータファンにオススメ。(MAN次郎)

5

ゲストライターズ：作り手だけ楽しんでる?

ビジュアルノベル＋ムービーの美味しいはずの組み合わせも、どこかチクハグな印象。どちらかというと想像力を喚起させるためのテキストに、具体的なビジュアルの組み合わせが良くないのでは。せっかく温泉宿の設定なのに、内部ロケばかりで旅行気分を味わえなかったのも残念。最初は3Dマップを移動するなどゲーム要素があったが、後半一本道でクリックするだけなのが辛かった。マルチエンディングらしいが、全体的に自由度が少ないので、何度もヤル気が起きない。推理モノとしては及第点なのだが……。(綱島)

6

発売予定ソフト ／ 女性ユーザーズ ／ ハイローラーズ ／ ゲストライターズ

だいな♥あいらん

2月14日発売

使用サンプルの完成度	100%
難易度	平均点
易	7.66

- ゲーム アーツ
- 6,800円（全年齢推奨）
- ETC（インタラクティブ・コミック）
- バックアップ（1コ・6ブロック）
- 1人プレイのみ

家庭用ビデオデッキを意識したシステム。

予告編は見たかな？
パワーアップした竹本ワールドが復活！ 前作「ゆみみ」より物語の分岐も増えている。

Vol.4 96Pへ

女性ユーザーズ：話はほわほわ、システムはきっちり

2作目ということでこなれているせいもあってか、竹本 泉氏独特の世界がうまく出ていてニンマリです。インタラクティブものなので、基本的には見ているだけなんだけど全然飽きないし、アニメもスムーズだし、隠れ竹本キャラなんかもいたりして通なら楽しめること請け合い。またシステム面でも必要に応じて巻き戻しや早送りができたりと、数回プレイを意識した作りなのは嬉しい限りです。コミックなのでゲーム性は極めて低いけど、テンポ良し、グラフィック良し、分岐もまた良しというわけで、オススメです。（かおり）

ハイローラーズ：思わせぶりなEDが気になる

「ゆみみ」で"インタラクティブ・コミックもの"というジャンルを開拓したゲーム アーツ、さすが今回も手慣れています。CDコミックに数千円払うってのは高い！……と感じる人はいるかもしれませんが、シナリオ分岐や、リアルタイムだからこそ楽しめるセリフの間、こうした演出は紙のマンガにはできない手法であり、このへんに僕はすごく魅力を感じました。ただ、僕がクリアしたシナリオはオーソドックスすぎて、「ゆみみ」のスラップスティックな面白さがなかったのは残念。何度も遊んで楽しむ作品ですな。（ロンドン）

7

ゲストライターズ：いい仕事してますね

職人芸から、もはや芸術の域に到達していると思われるデジタルアニメコミック。セル画の取り込みではなく、あくまでもCGをアニメーションさせている（しかもアクセスがほとんど気にならない）のが嬉しい。微妙な"間"の取り方やお約束な展開など、アニメファンのツボを気持ち良く突いてくれて、日頃のストレスも解消！てな感じだ。前作「ゆみみ～」と比べると、マルチストーリーというより、寄り道的な遊び方が楽しめるのがポイント。大谷育江ほか声優もハマリ役ばかり。アニメファンには手放しでお薦め。（網島）

8

ぷよぷよSUN

2月14日発売

使用サンプルの完成度	100%
難易度	平均点
普	6.33

- コンパイル
- 4,800円（全年齢推奨）
- PUZ（落ちものパズル）
- 無限コンティニュー制
- 1人～2人（対戦）

もちろん、ゲーム中にみれる漫才デモも健在。

サターン版、さっそく登場！
シリーズ最新作が、早くもサターンに登場。主人公の選択や、新キャラなど見所満載！

Vol.4 98Pへ

女性ユーザーズ：お色直し程度？

さて、ついに第3弾というわけですが、ぷよマニアではない私には変更点も大きなことには感じられませんでした。多分こういう人は多いでしょうから、このマイナーチェンジをどう捉えるかが購入のポイントとなるのでは？「あまり変わってなくて良かった」と思うか「大して変わってなくてつまんない」となるか。これは人気シリーズの宿命ともいうべき悩みかも。ただ、初めてぷよを買う人には、どれを買っても楽しめるけど、せっかくなら最新作にすれば？と言える安心感はマイナーチェンジゆえのものですね。（ようこ）

7

ハイローラーズ：あくまでファン向けかッ!?

前作とあまり変わっていないので、あくまでファン向けのソフトという印象が強い。いかに早く、たくさんの連鎖を作りあげるか、というのもあいかわらず。目立ったバージョンアップといえば、見た目と「太陽ぷよ」の追加ぐらい。前者は、よくしゃべり、よく動き、より「ぷよぷよ」らしさが出た感じ。後者については、人それぞれ捉え方が違うと思いますが、時には力になり、また時には邪魔になる、そのあいまいさ加減がよいかと。このシステムのおかげで、初心者が上級者に勝てるなんてことは有り得ないけど。（明石家）

ゲストライターズ：そろそろ苦しいかな？

オプションでゲーム設定をかなり自由に変更できるあたり、ファミリー向けを意識したのかなぁ、なんて思うけど、長年ぷよをやってきた私にはこれではもの足りない感じがする。新システムの太陽ぷよも効果がはっきりわからないし、連鎖時のアニメーションも見た目はハデでいいけどプレイ中だとうざったい。ぷよジャンキーの私はなんだかんだ言ってやっちゃうけどね。対戦でキャラが選べるのもうれしいし。余談だけど取り込みアニメのオープニングデモはお気に入り。暑さに耐えるシェゾの顔がカワイすぎる。（ヨッシー）

クレオパトラフォーチュン

2月14日発売

使用サンプルの完成度	100%
難易度	平均点
普	7.33

- タイトー
- 5,800円（全年齢推奨）
- PUZ（落ちものパズル）
- 無限コンティニュー制
- 1人～2人（対戦）

ミステリーモードとアーケードモードを収録。

囲んで並べてキラキラ連鎖！
ブロックの消し方が2種類ある斬新なPUZ。囲み消しと並べ消しをうまく使い分けよう。

Vol.3 125Pへ

女性ユーザーズ：妙な感覚がちょっと楽しい

テトリス系の落ち物パズルとは落ちてくるブロックの組まれ方が違うので、よくある落ちゲーのように連鎖を組もうとすると、思わぬところで失敗します。最初のうちは難しいでしょう。でも、その特殊性に慣れれば結構ハマれるゲーム。惜しむらくは、最近の落ちゲーで定番になりつつある"キャラ"。上手に消し続ければ水着とかに着替えてくれても、うむむ……気の抜けた泣き声を毎回聞かされるのもなぁ。ゲームが楽しいだけにもったいない。一風変わった落ちゲーですが、やり込めばいい作品と感じるかも。（稲垣）

7

ハイローラーズ：ブロックの組み合わせに妙を感じる

「落ちゲー」とくくってみるとそれまでなんだが、このゲームには、「囲むと消える」というルールがあるため、連鎖が絡んでくると状況が一変する。下手な形で囲んでしまうと、連鎖した後の残りのブロックが、大変なことになってしまう。有限コンティニューもやる気をそがない程度の回数が設定されていてイイし、対戦もなかなか熱いものがある。価格設定もリーズナブルだし、なかなか佳作といえるんじゃないですか？ 画面の印象から、やや地味な感じもあるんだけれど、じっくりやり込んでみるとイケるかも。（ガイア）

ゲストライターズ：複雑すぎてイケる落ちゲー

初めは単調な落ちモノゲーかと思っていたが、プレイを続けているうちに面白くてハマった。今までの落ちモノだとブロックなどの消し方が1種類だけだったが、このゲームは「囲み消し」と「並べ消し」の2種類あって、ミイラは宝石か棺と一緒に囲まないと消えないなど、消し方及び連鎖が非常に頭を使うのが面白い。これがけっこう複雑なんだけど、サターン版オリジナルのミステリーモードをプレイしていると自然と技術も身につくようになっている。じっくりプレイして、連鎖を組めるようになると対戦も燃える。（健崩）

8

発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

エレベーターアクション リターンズ

2月14日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 7.33

●ビング
●5,800円(全年齢推奨)
●ACT(アクション)
●バックアップ(1コ・5ブロック)
●1人プレイのみ

あの名作が帰ってきた!
エレベーター使った攻防が熱い、名作ゲーム。新旧がカップリングされて発売!

HP制採用など、新作はバリエーション豊富に。

Vol.2 94Pへ

敵も自分も燃えるっス!

昔のゲームって、なんか熱いよね。このゲームは、そんな良さを残しつつ、グラフィックやシステム、効果音なんかを新しくした感じで、私は好きです。何もしないでいるとキャラが色んなリアクションを見せてくれる演出も○。ただ、コンティニューが3回しかできないところや、キャラのグラフィックが小さくて敵と重なると何やってるかわからないところは気になるな。でも、クリアすると昔のエレベーターアクション(超ムズ)で遊べるからよしとしよう。メインキャラも格好いいしね。（稲垣）

8

扉を開ければ「デケデケデ」

なんとサターン版はオリジナルの旧作が遊べるオマケ付き!! この旧作を遊びたいがために買う人もいるかもしれません。(注意:本作をクリアしないと遊べないぞ)。移植度もやや難しいこと以外は、動き、グラフィック、効果音(扉を開けた時の音がイイのよ)がまんま再現されております。で、本題のリメイク版ですが……旧作と違い、普通の縦横スクロールアクションになっちゃったな、というのが第一印象。演出は今風で派手だけど、ゲームバランスはちと淡泊。2P同時プレイなどで変化をつけて遊ぶのが吉です。（ロンドン）

7

実に淡々と進みます……

アーケード版はあまりやり込まなかったが、改めてプレイしてみて実は意外に淡泊だということが判明。現代風にアレンジしてあるにしては1フロア下に落ちて死んだり、派手な要素がまったくなかったりと今一つ盛り上がりに欠ける。移植ものだから仕方ないという部分もあるが、旧作「エレベーターアクション」をプレイするためには、最後までプレイする必要があるのだから、最後までプレイヤーを飽きさせない新たなアレンジがあればもう少しプレイ意欲が上がると思うのだが。余談だが旧作ってこんな難しかったか!?（TETSU）

7

WWF In Your House

2月21日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 4.33

●アクレイムジャパン
●5,800円(18歳以上推奨)
●SPT(格闘アクション)
●無限コンティニュー制
●1人〜4人(対戦)
●マルチターミナル6対応

少し過激なレスリング!?
実名レスラー10名が登場。コマンド入力による必殺技を駆使し、WWFの頂点を目指そう。

1対2のハンディキャップマッチなども出来る。

Vol.2 95Pへ

プロレスらしい重みがないよ

海外のプロレスものなので、迫力の闘いっていうのを期待していたんだけど、意外にみみっちくてちょっとがっかり。大技をガツンと決めるのではなくて、どちらかと言えば、格闘ゲームの連続技のテクニックを競うような感じだね。スピード勝負でプロレスらしい駆け引きが少ないのが一番のマイナスかな。おまけにおバカな要素が多すぎるし。だいたいレスラーが飛び道具撃っちゃダメでしょ。硬派なプロレスファンはきっと受け入れられないと思うな。個人的にはこのバカっぽさが結構気に入っているんですけど。（あつこ）

5

懐かしいけど……

なんか、ちょっと懐かしいタイプのゲームシステムっすね。スプライトなのに、リングを自在に動けるシステムになっているので、相手と軸を合わせるのが大変だな……とか思っていたら、投げだけはなぜか軸がずれていてもつかめる。相手とチョットずれたところで投げ技を使えば、CPU戦は楽勝!! なんて攻略してもしかたないけど。あと、やっぱりUSAサーキットのレスラーって、マニアじゃないと認知度低いよね。俺自身も、かろうじてベイダーとかならわかる程度だし。題材と料理法に、ちょっとなじめない。（ガイア）

4

アメプロマニアでも……

開発時期の関係からか、レーザー・ラモーンや、ディーゼルの姿が見えないのが残念。それでもブレッド・ハートのシャープシューターや、アンダーテイカーのツームストンパイルなど、定番のムーブメントが再現されている辺りは嬉しいね。純粋にゲームとしてだけ見ると、試合のテンポがあまりにも速いのが気になる。試合に勝とうと思ったら、パターンにハメないとダメだっつーの。結局プロレスゲームとしても格闘ゲームとしても中途半端なんじゃないかな。画面も結構地味目だし。あ、ゴールダストの動きは必見かも。（柴山）

5

編集部総評
今回は"地味大味対決"みたいな感じだったけど、軍配は地味派かな? さて次回は懐かしの名作をレビュー。必見だ!!

デジコミの「だいな〜」がオススメ。その他では「エレベーター〜」。実はひそかに熱くてイチ押しかも?（稲垣）

一風変わったパズルを求めている方には、「クレオパトラ〜」。ぷよファンなら「SUN」買って大会に向け精進。（明石家）

最近のラッシュから比べると小粒だが「SUN」や「だいな〜」など佳作がそこそこ。ファン向けかもしれないが。（TETSU）

新着ソフト&周辺機器チェック!!

今回は懐かしのシューティングと、グラビアアイドルから女優へ成長した感のある雛形あきこのマルチメディアソフトの2本を紹介。前者は次号でレビューするぞ。

DREAM SQUARE 雛形あきこ

2月14日発売

使用サンプルの完成度 100%

●ビデオシステム
●3,800円(全年齢推奨?)
●ETC(データベース&パズルゲーム)
●バックアップなし
●1人プレイのみ

"ヒナ"からのvt.プレゼント! 写真集やパズル等盛りだくさんな内容。

アイドルキャラ物のソフトは多分この先、数多く作られると思う。その先駆けとしてこういう試みはヒジョーに面白い。ただ、バイオリズム、写真、ムービー関連のデータベースと、シミュレーションゲームなどで構成されたこの作品。インターフェイスも含めてCDロムとかによくありがちな、ややイージーな作りになっていることは否めない。最近はグラビアアイドルの役目は事務所の後輩山田まりやに譲ったという感のある、ヒナのオリジナルセクシー画像が見れるのは、ファンには嬉しいんだろうけど……。（カヲル）

SEGA・AGES ファンタジーゾーン

2月21日発売

使用サンプルの完成度 100%

●セガ
●3,800円(全年齢推奨)
●SHT(横スクロールシューティング)
●制限コンティニュー制
●1人〜2人(交互)

セガエイジス第6弾は待望の名作シューティングの完全移植。全8面。

SEGA AGESリクエスト最大得票数を集めた本作品がようやく発売。基本アルゴリズムがしっかり再現されているばかりでなく、海外版(ゲームスタート時画面にBGMのタイトルが表示され、アルゴリズムも違う。ステージ5のBGMも日本版とは違う)の完全収録や、Hiro師匠手がけるヴォーカル入りアレンジバージョンもいい感じ。発表より10年以上たつのに、未だ色あせた部分を見せないのも凄い。温故知新としてではなく、まったく新しい作品としても十分通用するだろう。バグ技も見事なまでに移植されている。（TETSU）

他誌に掲載された裏技を丸写しして送ってきちゃダメヨ〜ン♥

裏技 a GO! GO!

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー

格闘、RPGそれぞれのビッグタイトルの裏技が到着したわ。特に「天外」の裏技は踊り悶えちゃうほどたくさん来て、ゴーゴーガールも大弱り。ラッキーボーイ風間クンに拍手!!

イラスト／Jerry

天外魔境　第四の黙示録

RPGの世界は君が法律。時間も支配する神となれ!。

東京都　風間 健二クン

超カンタンに大儲けする方法を教えちゃうわ。まずラスベガスでできるだけ多くの店を持ってね。その後セーブしてサターン本体の内蔵時計を数年分進めてからまたまたセーブ。進めた年数だけの銀行にお金が入っていて大儲けよ。その後時計を戻してもお金はそのまま。ラッキー!

★ポイント★
お店を持ってからサターン本体の内蔵時計を数年分進めると、お店の売上げが大量に銀行に入金される。

進めた年数が多いほど、入る金額も大きいよ

内蔵時計を進めた後もセーブを取ることを忘れちゃダメよん

FIGHTERS MEGAMiX

Let's場外バトル 暗闇へ、駆け抜けろ!

群馬県　福島 航一クン

囲まれたリングの中じゃなく、広い空間でのびのびトレーニングをしたい人にオススメの裏技よ。オプションで1P2Pの体力を一番少なくしてトレーニングスタート。壁の至近距離で鉄山靠を入れると相手はバビューンと吹っ飛んでっちゃうの。その後壁は見えるけど、通り抜けて外に行けるようになるわ。

★ポイント★
体力を少なくして壁近くで鉄山靠を入れる

鉄山靠以外にもこの裏技ができるかも。色々試してみようね

バイパースキャラは脱衣状態じゃないとこの裏技はできないよ

オーバードライビンGTR

トーナメントで1位? ムダな努力ね

愛知県　伊吹 大輔クン

トーナメントを全部1位でクリアしないと、走れない隠しコース。私みたいな、下手っぴじゃちょっと行けそうにないのよね。でも、実はもっとカンタンに隠しコースを出せる方法があるので紹介するね。トーナメントモードで下パスワードを入力するだけ。ね、カンタンでしょ?

★パスワード★
PPPPPP

隠しコース「LAST BEGAS」。ライトが輝く夜のステージだ。

FIGHTERS MEGAMiX

○゛ャートルズも真っ青。原始肉現る

大阪府　アーツ

隠しキャラが続々登場のメガミックスに、新たな挑戦者が現れたわ。その名も「にく」。超プリティなクマちゃんの3Pキャラなんだって。もちろん必殺技はクマちゃんと一緒。マンガ肉が闘うなんて、ちょっとビックリ。でも手足の動きが、すっごくカワイイので絶対使ってね。

ゲームを29回以上立ち上げると「クマちゃん」の3P(Xボタンで決定)が「にく」になる。

「にく」だから29回。マンガ肉に大きな手足、アンバランスさがいいね。

GRID RUNNER

決着はレース勝負でつけるべし

福岡県　岩田 充クン

伝説の「鬼ごっこ」ゲームにレースモードがあった! 下のパスワードを入力してスタートボタンを押し、メニューに戻って2人対戦を選ぶと「GRID RACER」という項目がでてくるわ。ステージは全部で3つ。Ready Go!!

先にコースを10周した方がWINNER。アクセルはXボタン。方向キーでうまく車を操り、ゴールを目指そう。Aボタンのファイア攻撃で敵車を蹴散らして、さらに熱いバトルを楽しもう! 誰もアタシの前は走らせないわ!!

★コマンド★
AY→X→↑↓Y→↓

裏技大募集「裏技a GO! GO!」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキの裏に、住所、氏名、年齢、電話番号、ソフト名、裏技の内容、ソフト名(ほしい順番に3タイトル)をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。しめきりは設定しておりませんので、多数の応募をお待ちしております。

あてさき 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)「セガサターンマガジン」編集部 「裏技a GO! GO!」の係りまで

ランク	謝礼
ゴーゴーガール特級	サターンソフト2本
ゴーゴーガール1級	サターンソフト1本
ゴーゴーガール2級	図書券3,000円分
ゴーゴーガール3級	図書券2,000円分

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては、当コーナーにて採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募はご遠慮ください。

PRESENT FOR READERS FROM SEGASATURN MAGAZINE

12月27日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト（20名）
宮崎県・田中宏、神奈川県・谷口祥平、島根県・結城修、大阪府・天野健次、東京都・佐野泰則、東京都・平中透、岐阜県・田中唯臣、千葉県・茅野潤樹、奈良県・及川正紀兵庫県・沖武弘、茨城県・久保田大貴、宮城県・山口祐介、愛知県・高瀬真祐、福井県・弘瀬茂隆、鳥取県・渕上雄介宮城県・大田茂一、埼玉県・伊藤良夫、長野県・瀬川昌文、香川県・松森一陽、東京都・大原一真
②高田明美原画展記念ポスター（3名）
千葉県・江原一生、静岡県・原明秀、長野県・山菅敏矢
③「ROOMMATE」カレンダー（5名）
秋田県・板矢裕樹、富山県・大野一将、広島県・堀口美香鹿児島県・野島郁夫、東京都・大島修三
④高田明美サイン色紙（3名）
東京都・山崎宏、青森県・馬場靖子、島根県・森田友絅
⑤「綾波レイフィギュア（1名）
神奈川県・小山洋一
⑥バベル人形（2名）
京都府・今村勇二、秋田県・斗米亮一

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

STAFF

編集長 近藤 裕／**副編集長** 西村 亨／**編集** 石坂英作 永田洋子 千葉保弘 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 松本真弓 関 則義 遠藤恭子／**編集協力** ヘッドルーム（山田朋一 高橋祐介 野本由起） ターニングポインツ（稲元徹也 渡辺智子） メディアミックス（田中 茂） 山猫有限会社（浅川直樹）／**アシスタント** 小菅 誠 田所妙子 上田裕生 川崎 伸 伊藤政明 ／**ライター** 折原光治 佐々木功一 小林 仁 戸塚井一 作山哲広 窪田 剛 池袋サラ 櫛田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 川口 一 鈴木 剛 まさ 猪野清秀 政綱大介 杉本穣司 鈴木敦子 元祖王様 森 聖一郎 柴山道久 篠田 聡 修羅騎士鷹 中島健次 飯田REI 山内康彦 工藤 剛 種村美和子 山田 功 明石家サンマン 金子光晴 村山和幸 松崎雄一郎 佐藤範英 倉橋和也 田中貴子／**レイアウト** 村田雅英 渡辺 緑 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫 藤澤久美子） 金井真由美 邯鄲庵（白勢房枝） 吉田正人 大橋広史 木下友秀 ミニマム 青戸真理 ヴァック・クリエイティヴ 山田達也 川野辺順子 トム／**フォトグラフ** 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林士薫 佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸 郡川正次 仁井 良／**イラスト** 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 北山貴代／**写植** ケイズグラフィック 三共社／**DTP** リクルートコンピュータプリント ローヤル企画／**校正** フィールドアップ／**広告営業** 峯尾咲紀子／**広告進行** 坂田和香子／**販売営業** 平山明徳／**印刷** 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

INFORMATION

週刊化第2号、いかがだったでしょうか。次号は、前号に引き続き有力ライセンシィ直撃取材や、毎年恒例のセガサターンマガジングランプリ受賞作品発表など、盛りだくさんの企画でお届けします。ご期待ください!!

セガサターンマガジン2月21日号は
2月14日発売です

本誌の内容に関するお問合せは
03-5642-8185
平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

セガサターンマガジン
読者プレゼント

■応募のきまり■
アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは2月21日（当日消印有効）発表は本誌'97年Vol. 8の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL 03-5642-8185）

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'97年2月7日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2 「イエロー・ブリック・ロード」テレカ●5名

発売中／提供：アクレイム

ライオン、ブリキ男、かかし男…楽しい仲間達といっしょにゆかいな冒険に出られる（？）テレカをプレゼント。

3 「大運動会」パーフェクトガイド●5名

発売中／提供：ソフトバンク

神崎あかりちゃんの日記風に綴られた、ファン必携のガイドブックだよ。個人データもちろんバッチリだぞ。

4 「クレオパトラフォーチューン」ポップセット●2名

非売品／提供：タイトー

パトラ子ちゃんのイラストもキュートな、店頭ディスプレイセットだ。自宅でもアーケードの雰囲気で遊べる!?

5 「バーチャファイターKids」ゲーム下じき●5名

提供：セガAM2研

この頭の大きな二頭身姿がカワイイと人気の彼ら。その勇姿と授業中でも一緒の、心強いアイテムなんだな。

〈東京マルイ〉
ステアーAVG・電動ガン
29,800円

6 「ステアーAVG」型ピンズ●10名

非売品／提供：東京マルイ

大人気の電動ガンシリーズに「ステアーAVG」が仲間入り。その発売を記念して作ったピンズなのだ。

SEGA SATURN
蒼穹紅蓮隊
そうきゅうぐれんたい
次なる任務はセガサターンで展開する。
ネクストステージ
PLAYER-1
HI-SCORE
GAME OVER
1P PAUSE
FREEPLAY

ため動作で広がる「ウェブ(照準可能範囲)」で周囲の敵をまとめて照準、ボタン解放で追尾攻撃！これが全方位照準固定システム

「N.A.L.S.」だ！

(No blind spot All range Laser System)

バランスタイプ
■S.O.Q-004
屠竜 とりゅう
PILOT:
八指多 薫
24歳 (株)尽星重工 軌道事業部 防衛2課課長
八指多 薫 Kaoru Yashida

スピードタイプ
■S.O.Q-010
紫電 しでん
PILOT:
朏 良太
19歳 (株)尽星重工 軌道事業部 防衛2課所属
朏 良太 Ryouta Mika

パワータイプ
■S.O.Q-025
鵬牙 ほうが
PILOT:
国村 リカ
22歳 (株)尽星建設 豊の海防衛部 主任補
国村 リカ Rika Kunimura

Ⓒ1997 Electronic Arts. Ⓒ1996・1997 EIGHTING / RAIZING

アーケード版完全移植実現！
さらにセガサターンオリジナルモードもプラスした最強シューティング!!

★プレイした面を自由に選択してスコアアタックに挑戦！演習モード。
★アナログデバイス対応で、セガマルチコントローラーでも楽しめる。
★RAIZING歴代の名作シューティングのサウンドが甦る！特別試聴モード。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

■ソフトの内容及び発売日、価格等は、改善などのため予告なく変更する場合があります。
■本広告に記載された社名および製品名は、各社の商標及び登録商標です。

ELECTRONIC ARTS™

発売元：エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社 〒141 東京都品川区上大崎 2-24-9 IKビル
製品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係TEL 03-5436-6400(受付時間11:00～17:00/月～金・祝日休)
開発元：8ing EIGHTING CO.,LTD. 株式会社 エイティング　RAIZING 株式会社 ライジング